MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

DYNAMITE HEADDY

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan lajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

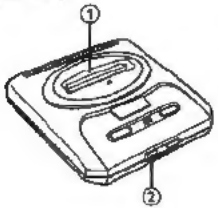
- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mikäli se on kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10 – 15 minuutin tauko kerran tunnissa.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.
① Sega Cartridge
② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Personen gespielt werden.
① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.
① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.
① Cartucho Sega
② Mando de control 1

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.
① Cartuccia Sega
② Control Pad 1

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

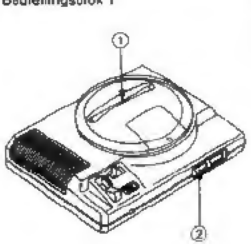
OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.
① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.
① Sega Cassette
② Bedieningsblok 1



ALOITUS

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

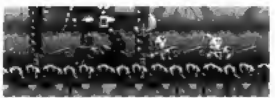
Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.
① Sega-kasetti
② Ohjauslaippa 1

ON-STAGE RAMPAGE!

The curtain is raised, and the Treasure Theater puppet show begins. The star of the show is Dynamite Headdy, the guy with the coolest head on stage. But danger lurks backstage — rival Trouble Bruin wants to be the star, and if he can't get his goal by winning the hearts of the audience, he'll do it by doing away with Headdy! But Trouble Bruin is small stuffing compared to Dark Demon, the doll who strives to rule the puppet world by converting the inhabitants into his evil minions! Most devastating are the Key Masters, who serve as Dark Demon's elite guard.

As Dynamite Headdy, it's up to you to defeat Dark Demon and restore peace to the puppet world. Step into the bright lights of the stage, where the props go wild and nothing is as it seems. And a cool head always prevails.



RANDALE AUF DER BÜHNE!

Der Vorhang geht auf, und das Treasure Theater-Puppenspiel beginnt. Der Star der Show ist Dynamite Headdy, der Typ mit dem kühlsten Kopf auf der Bühne. Doch hinter der Bühne lauert Gefahr — der Rivale Trouble Bruin will der Star sein, und wenn es ihm nicht gelingt, das Publikum für sich zu gewinnen, wird er versuchen, Headdy zu erledigen! Aber Trouble Bruin ist ein kleiner Fisch im Vergleich zu Dark Demon. Diese Puppe ist bestrebt, die Puppenwelt zu beherrschen, indem sie die Bewohner zu ihren teuflischen Lakaien macht! Am verheerendsten sind die Key Masters, die als Dark Demons Elite-Wache dienen.

Als Dynamite Headdy liegt es an Ihnen, Dark Demon zu schlagen und den Frieden in der Puppenwelt wiederherzustellen. Treten Sie ins helle Rampenlicht, wo die Requisiten wild werden und der Schein trügt, und wo nur ein kühler Kopf die Oberhand gewinnt.

FOLIE SUR LA SCÈNE

Le rideau se lève sur le spectacle de marionnettes du "Treasure Theater". La grande vedette est Dynamite Headdy, le héros à la tête froide. Dans les coulisses, l'atmosphère est lourde et menaçante. Trouble Bruin, le rival de Headdy, cherche à tout prix à devenir la star du spectacle. S'il ne peut y parvenir en gagnant le coeur du public, il le fera en éliminant Headdy. Et ce n'est pas tout ! La marionnette maléfique Dark Demon, auprès de qui Trouble Bruin semble un ange, rêve de dominer le monde et de transformer ses habitants en petits êtres maléfiques. Plus terrifiants encore sont les Key Masters, la garde personnelle de Dark Demon.

Votre mission est la suivante : vaincre Dark Demon et restaurer la paix dans le monde des marionnettes. Montez sur scène où les accessoires deviennent incontrôlables, où tout est trompeur et où seule une tête froide peut venir à bout de la situation.

LOCURA EN EL ESCENARIO

Se levanta el telón y empieza la función de las marionetas del Teatro del Tesoro. La estrella de la función es Dynamite Headdy, el tipo más imperturbable de todo el escenario. Pero el peligro acecha entre bastidores. Su rival, Trouble Bruin, desea ser la estrella, y si no puede lograr su objetivo ganando el corazón de los espectadores, lo hará suprimiendo a Headdy. Pero Trouble Bruin apenas puede compararse con Dark Demon, el muñeco que se esfuerza en dominar el mundo de las marionetas convirtiendo a los habitantes en sus malvados esbirros. Los más devastadores son los Key Masters, que sirven como la guardia de elite de Dark Demon.

Como Dynamite Headdy, de usted depende derrotar a Dark Demon y restaurar la paz en el mundo de las marionetas. Salga al iluminado escenario, donde los decorados se vuelven locos y nada es lo que parece. Y donde una cabeza imperturbable siempre prevalece.

FURIA SUL PALCO!

Si alza il sipario; lo show dei pupazzi del Treasure Theater sta per incominciare. La star dello spettacolo si chiama Dynamite Headdy: sul palcoscenico è il tipo che "ha più sangue freddo". Ma dietro le quinte il pericolo è in agguato — il rivale Trouble Bruin vuole diventare la stella dello spettacolo, e se non ci riesce conquistando i cuori degli spettatori, ce la farà sbaragliando di Headdy! Trouble Bruin è ben poco, però, se paragonato a Dark Demon, la marionetta che lotta per governare il mondo dei pupazzi trasformandone gli abitanti nei suoi malefici scagnozzi! Estremamente distruttivi sono i Key Master, che militano nella guardia migliore di Dark Demon.

Nel ruolo di Dynamite Headdy, toccherà a te sconfiggere Dark Demon e riportare la pace nel mondo dei pupazzi. Entra tra le luci del palcoscenico, dove lo spettacolo impazza e l'apparenza inganna. E dove chi "ha sangue freddo" ha sempre la meglio.

KALABALIK PÅ SCENEN!

Ridån går upp och Skattkammarteaterns dockteaterföreställning börjar. Föreställningens stjärna är Dynamite Headdy, killen med det coolaste huvudet på scenen. Men bakom scenen lurar faromna — hans rival Trouble Bruin vill själv bli stjärna, och om han inte kan nå sitt mål genom att vinna publikens hjärtan fixar han saken genom att röja undan Headdy! Men Trouble Bruin är bara en uppstoppad nallebjörn jämfört med Dark Demon, en docka som strävar efter att ta över hela dockvärlden genom att förvandla dess invånare till ondskefulla spratteigubbar i hans tjänst! Allra värst är Nyckelmästarna, som utgör Dark Demons elit-väktarkår.

Som Dynamite Headdy är det du som måste besegra Dark Demon och återställa freden i dockvärlden. Kliv fram i strålkastarljuset på scenen, där dekoren beter sig konstigt och ingel är som det först verkar. Och där det alltid är bäst att hålla huvudet kallt.

TONEELDOLHEID

Het gordijn is op en het poppenspel van het Treasure Theater begint. De ster van de show is Dynamite Headdy, de vent met de koelste kop op het toneel. Maar gevaar loert achter de schermen — rivaal Trouble Bruin wil de ster zijn, en als hij zijn doel niet kan bereiken door de harten van het publiek te winnen, zal hij het doen door af te rekenen met Headdy! Maar Trouble Bruin is een kleine jongen vergeleken met Dark Demon, de pop die ernaar streeft over de poppenwereld te regeren door de inwoners te veranderen in kwade volgelingen! En meer verwoestend zijn de Key Masters, die dienen als de elitegarde van Dark Demon.

Het is aan jou om, als Headdy, Dark Demon te verslaan en de vrede in de poppenwereld te herstellen. Stap in de felle toneellichten, waar de rekwisiteurs wild worden en niets is zoals het lijkt. En een koele kop altijd de doorslag geeft.

NÄYTTÄMÖRIEHA!

Esirippu nousee ja Aarreteatterin nukkenäytös alkaa. Näytöksen tähti on Dynamiittinuppi, kaveri, jolla on näyttämön makein polla. Mutta vaara vaanii näyttämön takana — kilpailija Ongelma-olso haluaisi olla tähti, ja jos hän ei onnistu tavoitteessaan voittamalla yleisön sydämet, hän tekee sen raivaamalla Nupin pois tieltään! Ongelma-otso on kuitenkin kevyttä kamaa verrattuna Pimeän Peijooniin, nukkeen, joka pyrkii nukkemaailman yliherruuteen muuttamalla sen asukit omiksi katalikoi käyttäjikseen! Kaikkein tuolettavimpia ovat Avaimen Valtiaat, jotka toimivat Pimeän Peijoonin valiovartiona.

Dynamiittinuppina sinun tehtäväsi on nujertaa Pimeän Peijooni ja palauttaa rauha nukkemaailmaan. Astu näyttämön kirkkaisiin parrasvaloihin, missä rekvisiitta käy hurjana ja missä mikään ei ole niinkuin näyttää. Ja makea polla vetää aina pitemmän korren.

TAKE CONTROL

① **D-Button**
- Guides Headdy around the screen
- Guides Headdy's attacks
- When pressed down, makes Headdy duck

② **Start**
- Starts the game
- Pauses the game/resumes play when paused
- Cancels screen messages

③ **Button A***
- Cancels effects of Power Up Heads (see page 30)

SPIELSTEUERUNG

① **Richtungstaste**
- Damit bewegen Sie Headdy über den Bildschirm.
- Steuert Headdys Attacken.
- Nach unten drücken, damit Headdy sich duckt.

② **Start**
- Startet das Spiel.
- Dient zum Unterbrechen/ Fortsetzen des Spiels.
- Dient zum Löschen von Bildschirmmeldungen.

③ **Taste A***
- Hebt die Wirkung der Sonderköpfe auf (siehe Seite 30).

PRENEZ LES COMMANDES

① **Bouton D**
- Déplace Headdy sur l'écran.
- Guide les attaques de Headdy.
- Lorsque vous appuyez sur le bas du bouton, Headdy s'accroupit.

② **Start**
- Lance le jeu.
- Interrompt momentanément le jeu/reprend le jeu après une pause.
- Fait disparaître les messages à l'écran.

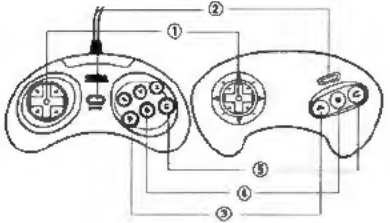
③ **Bouton A***
- Annule l'effet des têtes Power Up (voir page 30).

TOMA DE CONTROL

① **Botón D**
- Guía a Headdy por la pantalla.
- Guía los ataques de Headdy.
- Cuando lo presione, Headdy se agachará.

② **Botón de inicio**
- Inicia el juego.
- Hace pausas en el juego/reanudará el juego cuando se haga una pausa.
- Cancela los mensajes de la pantalla.

③ **Botón A***
- Cancela los efectos de las cabezas de aumento de fuerza (consulte la página 30).



AT COMANDI

① **Pulsante D**
- Guida Headdy in giro per lo schermo
- Dirige gli attacchi di Headdy
- Premuto in giù fa accovacciare Headdy

② **Start**
- Fa incominciare la partita
- Interrompe la partita riprende il gioco durante una pausa
- Cancella i messaggi sullo schermo

③ **Pulsante A***
- Annulla l effetto delle Head d Power Up (vedi a pagina 31)

TA KONTROLL

① **D-knappen**
- Styr runt Headdy på skärmen.
- Styr Headdys anfall
- Får Headdy att ducka när knappen trycks nedåt

② **Startknappen**
- Startar spelet.
- Pausar spelet/startar om spelet från pausläget
- Raderar meddelanden från skärmen

③ **A-knappen***
- Nollställer effekten för huvudprylar (se sidan 31).

NEEM DE LEIDING

① **R-toets**
- Bestuurt Headdy over het scherm
- Bestuurt Headdy's aanval
- Laat Headdy bukken indien ingedrukt

② **Start**
- Start het spel
- Pauzeert het spel/herstart het spel in een pauze
- Haalt de boodschappen op het scherm op

③ **Toets A***
- Haalt de werking van Versterking Kopper op (zie bladzijde 31)

OTA OHJAT KÄSIISI

① **Suuntanäppäin**
- Ohjaa Nuppia ruudulla
- Ohjaa Nupin hyökkäyksiä
- Kun painat ja es. saa Nupin kumartumaan

② **Aloitusnäppäin**
- Käynnistää pelin
- Asettaa pelin tauolle/käynnistää tauolle asetetun pelin
- Peruuttaa ruudun viestit

③ **A-näppäin***
- Peruuttaa voimanlisäpäiden vaikutuksen (katso sivua 31)

Ⓐ Button B*
- Makes Headdy attack (when using Power Up Heads that shoot, press and hold for continuous fire)

Ⓑ Button C*
- Makes Headdy jump
- Proceeds through dialogue

* The configurations of these buttons can be changed in the Options screen (see page 16)

Note to users of the 6-Button Control Pad:
Buttons X, Y and Z have no function in this game.

Ⓐ Taste B*
- Läßt Headdy angreifen. (Bei Verwendung von schießenden Sonderköpfen gedrückt halten, um Dauerfeuer abzugeben.)

Ⓑ Taste C*
- Läßt Headdy springen
- Läßt Dialogbildschirme durchlaufen

* Die Konfiguration dieser Tasten kann auf dem Optionenbildschirm geändert werden (siehe Seite 16).

Hinweis für Benutzer des Sechs-Tasten-Control Pads:
Die Tasten X, Y und Z haben in diesem Spiel keine Funktion.

Ⓐ Bouton B*
- Fait attaquer Headdy (appuyez sur ce bouton et gardez-le enfoncé pour tirer en rafale lorsque vous utilisez une tête Power Up de tir).

Ⓑ Bouton C*
- Fait sauter Headdy
- Fait défiler les écrans de dialogue

* Vous pouvez, si vous le désirez, changer la configuration de ces boutons en utilisant l'écran Options (voir page 16).

Remarque pour les utilisateurs d'une manette 6 boutons :
Les boutons X, Y et Z ne servent pas pour ce jeu.

Ⓐ Botón B*
- Hace que Headdy ataque (cuando utilice cabezas de aumento de fuerza para disparar, manténgalo presionado para disparar de forma continua).

Ⓑ Botón C*
- Hace que Headdy salte
- Avanza por las pantallas de diálogo

* Las configuraciones de estos botones se pueden cambiar en la pantalla de opciones (consulte la página 16).

Aviso a los usuarios de mandos de control de 6 botones:
Los botones X, Y y Z no tienen ninguna función en este juego.

⑥ Pulsante B*

- Fa attaccare Headdy (usando tra i Power Up e Head che sparano, tien premuto per far fuoco in continuazione)

⑤ Pulsante C*

- Fa saltare Headdy
- Avanza negli schermi di dialogo

• Le configurazioni di questi pulsanti possono essere modificate nello schermo Options (vedi a pagina 17)

Nota per chi usa il Control-Pad a 6 pulsanti:

In questo gioco non sono attribuite funzioni ai Pulsanti X, Y e Z

④ B-knappen*

- Får Headdy att gå till anfall (håll knappen intryckt för kontinuerlig eldgivning när Headdy använder huvud-prylar som kan skjuta)

⑤ C-knappen*

- Får Headdy att hoppa
- Används för att hoppa fram genom dialogskärmarna

• Det går att ändra inställningarna för de här knapparna på Options-skärmen (se sidan 17).

Att observera för dig som använder en kontrollplatta med 6 knappar

Knapparna X, Y och Z används inte det här speret

④ Toets B*

- Laat Headdy aanvallen (houdt ingedrukt voor ononderbroken vuren als je Versterking Koppen gebruikt die schieten)

⑤ Toets C*

- Laat Headdy springen
- Ga door via de dialoog schermen

• De groepering van deze toetsen kan worden veranderd in het Opt escherm (zie bladzijde 17)

Opmerking bestemd voor gebruikers van het 6-toetsenblok

Toetsen X, Y en Z hebben geen functie in dit spel

④ B-näppäin*

- Saa Nupin hyökkäämään (käyttäessäsi ampuvia voimaa säpäilä pidä pa nettuna kun ha uat ampua sarjatulta)

⑤ C-näppäin*

- Saa Nupin hyppäämään
- Siirtää eteenpäin keskusteluruuduissa

• Naiden nappäinten nappäinjärjestystä voidaan muuttaa vaihtoehtojen ruudulta (kalso sivua 17)

Huomautus pelaajille, jotka käyttävät kuuden näppäimen ohjauslaippaa:

Nappäimiä X, Y ja Z ei ole mitään to mintoa tässä pelissa.

GETTING STARTED

Following the Sega and Treasure logos is the *Dynamite Headdy* Title screen, which is followed by a demonstration of the game. Press Start to bring up the Title screen and press again to bring up the game menu. If you want to head directly into the action, press Start. If you want to check out the game options, highlight OPTION with the D-Button and press Start.

SPIELSTART

Im Anschluß an das Sega- und Treasure-Logo erscheint der *Dynamite Headdy* Titelbildschirm, der von einer Spieldemonstration abgelöst wird. Drücken Sie Start einmal, um auf den Titelbildschirm umzuschalten, und ein zweites Mal, um das Spielmenü aufzurufen. Wenn Sie sich direkt in die Action stürzen wollen, drücken Sie Start. Um vorher die Spieloptionen zu überprüfen, wählen Sie OPTION mit Hilfe der Richtungstaste an und drücken dann Start.

MISE EN ROUTE

Après les logos Sega et Treasure, vous voyez apparaître l'écran-titre *Dynamite Headdy* suivi d'une démonstration du jeu. Appuyez une première fois sur Start pour faire apparaître l'écran-titre, puis une seconde fois pour passer au menu du jeu. Pour passer immédiatement à l'action, appuyez sur Start. Pour voir les options de jeu, sélectionnez OPTION avec le bouton D, puis appuyez sur Start.

COMIENZO DEL JUEGO

A continuación de los logotipos Sega y Treasure aparece la pantalla del título *Dynamite Headdy*, seguido de una demostración del juego. Pres one el botón de inicio para que aparezca la panta la de título, y púlselo otra vez para que aparezca el menú del juego. Si desea pasar directamente a la acción, presione el botón de inicio. Si desea comprobar las opciones del juego, haga resaltar OPTION con el botón D y presione el botón de inicio.

PER INCOMINCIARE

Dopo i logotipi Sega e Treasure appare lo schermo del Titolo di *Dynamite Headdy* seguito da una dimostrazione del gioco. Premi Start per richiamare lo schermo del Titolo e premi lo ancora per richiamare il menu del gioco. Se vuoi gettarti subito nell'azione premi Start. Se vuoi controllare le opzioni del gioco, illumina OPTION con il Pulsante-D e premi Start.

SPELSTART

Efter Sega- och Treasure-märkena tänds titelskärmen för spelet *Dynamite Headdy* och därefter följer en demonstration av spelet. Tryck på Start för att hoppa till titelskärmen och tryck en gång till för att hoppa till spelmenyn. Om du vill hoppa direkt in i spelet så tryck på Start. Om du först vill kolla de olika inställningsmöjligheterna i spelet så markera OPTIONS med D-knappen och tryck på Start.

OM TE STARTEN

Na Sega en Treasure logo's volgt het *Dynamite Headdy* Titelscherm, welke op zijn beurt gevolgd wordt door een demonstratie van het spel. Druk op Start om het Titelscherm op te roepen, en druk nogmaals op Start om het spelmenu op te roepen. Als je onmiddellijk in actie wilt komen, druk dan op Start. Als je de keuzemogelijkheden van het spel wilt nagaan, markeer dan OPTION met de R-toets en druk op Start.

PELIN ALOITTAMINEN

Sega- ja Treasure-logoruutuja seuraa Dynamite Headdy — Dynamiittinupin otsikkoruutu, minkä jäikeen näet pelin esittelyn. Paina aloitusnäppäintä saadakses otsikkoruudun esiin ja pa na sitä sitten uudelleen saadakses pelivalikon näkyviin. Jos haluat käydä suoraan toimintaan pa na aloitusnäppäintä. Jos haluat ensin tarkistaa pelin vaihtoehdot, korosta OPTION (vaihtoehdot) suuntanäppä-mel ä ja pa na sitten aloitusnäppäintä.

VIEWING YOUR OPTIONS

Key Config lets you change the button configurations used in the game. Press the D-Button UP or DOWN until the icon is next to KEY CONFIG, and press LEFT or RIGHT to cycle through your choices.

Sound Check lets you listen to the music and sound effects used in this game. Place the icon next to SOUND CHECK and press the D-Button left or right to cycle through the tracks. Press Button C to start the sound and Button B to stop it.

To leave the Option mode, place the icon in front of EXIT and press Button B or C, or simply press Start.

SPIELOPTIONEN

Mit **Key Config** können Sie die im Spiel verwendete Tastenbelegung ändern. Drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um den Menüpunkt KEY CONFIG mit dem Symbol anzuwählen, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Optionen durchlaufen zu lassen.

Mit **Sound Check** können Sie die in diesem Spiel verwendeten Musiktitel und Klangeffekte abhören. Steuern Sie SOUND CHECK mit dem Symbol an, und drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um die Titel durch laufen zu lassen. Drücken Sie die Taste C, um die Wiedergabe des Musiktitels oder Klangeffekts zu starten, und die Taste B, um die Wiedergabe zu stoppen.

Um den Optionenbildschirm zu verlassen, wählen Sie EXIT mit dem Symbol an und drücken die Taste B oder C, oder Sie drücken einfach Start.

VOIR LES OPTIONS

Key Config vous permet de changer la configuration des boutons pour le jeu. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener l'icône face à KEY CONFIG, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer entre les différents choix.

Sound Check vous permet d'écouter la musique et les effets sonores du jeu. Amenez l'icône face à SOUND CHECK, puis appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer entre les pistes. Appuyez sur le bouton C pour commencer à écouter le son, et sur le bouton B pour arrêter.

Pour quitter la mode Option, amenez l'icône face à EXIT, puis appuyez sur le bouton B ou C, ou appuyez simplement sur Start.

SUS OPCIONES

Key Config (configuración de los botones) le permite cambiar las configuraciones de los botones utilizados en el juego. Presione el botón D hacia abajo o hacia arriba hasta que el icono quede a continuación de KEY CONFIG, y presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para avanzar por sus posibilidades.

Sound Check (sonido) le permite escuchar la música y los efectos de sonido utilizados en el juego. Ponga el icono a continuación de SOUND CHECK y presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para avanzar por las pistas. Presione el botón C para encender el sonido y el botón B para apagarlo.

Para salir del modo de opciones ponga el icono delante de EXIT y presione el botón B o el C, o presione simplemente el botón de inicio.

PER VEDERE LE TUE OPZIONI

Key Config (Configurazione dei pulsanti) ti permette di cambiare la configurazione dei pulsanti usata in questo gioco. Premi il Pulsante-D in SU o in GIU finché l'icona non è accanto a KEY CONFIG, quindi premi a SINISTRA o a DESTRA per scorrere in successione le scelte disponibili.

Sound Check (Controllo dei suoni) ti permette di ascoltare la musica e gli effetti sonori utilizzati in questo gioco. Sposta l'icona accanto a SOUND CHECK e premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per scorrere i brani in successione. Premi il Pulsante C per incominciarne l'esecuzione ed il Pulsante B per fermarla.

Per abbandonare la modalità Option sposta l'icona davanti a EXIT e premi il Pulsante B o C, oppure premi semplicemente Start.

OLIKA INSTÄLLNINGS-MÖJLIGHETER

Via **Key Config (Knappuppsättning)** kan du ändra vad de olika knapparna på kontrol plattan ska styra i spelet. Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT tills ikonen befinner sig bredvid KEY CONFIG och tryck sedan D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan de olika inställningsalternativen du kan välja mellan.

Med **Sound Check (Ljudkontroll)** kan du lyssna på musiken och ljudeffekterna som används i det här spelet. Flytta ikonen till SOUND CHECK och tryck D-knappen åt vänster eller höger för att bläddra mellan spåren. Tryck på C-knappen för att spela ett spår och på B-knappen för att stänga av det igen.

När du vill hoppa ifrån Options-skärmen så flytta ikonen framför EXIT och tryck på B- eller C-knappen, eller tryck helt enkelt på Start.

BEKIJKEN VAN JE [illegible]

Key Config (Toetsen groepering) Laat je de groeperingen van de toetsen die in het spel gebruikt worden veranderen. Druk op de R-toets OMHOOG of OMLAAG totdat het symbool naast KEY CONFIG staat, en druk naar LINKS of RECHTS om door je keuzemogelijkheden te gaan.

Sound Check (Geluidscontrole) Laat je luisteren naar de muziek- en geluidseffecten die in het spel gebruikt worden. Plaats het symbool naast SOUND CHECK en druk de R-toets naar links of rechts om door de mogelijke geluidssporen te gaan. Druk op Toets C om het geluid te starten en op Toets B om het te stoppen.

Om de Optiemodus te verlaten, plaats het symbool voor EXIT en druk op Toets B of C of druk eenvoudig op Start.

VAIHTOEHTOJEN KATSOMINEN

Key Config (näppäinjärjestys) -vaihtoehdolla voit muuttaa pelissä käytettävää näppäinjärjestystä. Paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS kunnes osoitin on tekstin KEY CONFIG vieressä. Paina sitten VASEMMALLE tai OIKEALLE käydäksesi läpi eri vaihtoehdot.

Sound Check (äänten tarkisiaminen) -vaihtoehdolla voit kuunnella pelissä käytettäviä säveliä ja äänitehosteita. Aseta osoitin tekstin SOUND CHECK viereen ja paina sitten suuntanäppäintä vasemmalle tai oikealle käydäksesi läpi eri raidat. Paina C-näppäintä aloittaaksesi äänen toiston ja B-näppäintä lopettaaksesi sen.

Vaihtoehdot-muodosta poistutaan asettamalla osoitin tekstin EXIT eteen ja painamalla sitten B- tai C-näppäintä, tai vaihtoehtoisest painamalla yksinkertaisest aloitusnäppäintä.

STUFF HEADDY CAN DO

① Attack:
Use your head - literally. Press Button B to hurl your head, and press the D-Button in the direction you want to attack.

② Jump.
Press Button C to jump, and use the D-Button to guide your jumps. While holding the D-Button down, press Button C to jump down from a platform. While jumping, you can attack in any direction — even directly beneath you!

WAS HEADDY ALLES KANN

① Attacke:
Gebrauchen Sie Ihren Kopf — buchstäblich. Drücken Sie die Taste B, um Ihren Kopf zu werfen, und steuern Sie die Wurfrichtung mit Hilfe der Richtungstaste.

② Sprung:
Drücken Sie die Taste C, um zu springen, und steuern Sie Ihren Sprung mit Hilfe der Richtungstaste. Um von einer Plattform herunterzuspringen, drücken Sie die Taste C während Sie die Richtungstaste nach unten gedrückt halten. Während des Sprungs können Sie Attacken in jede Richtung ausführen — sogar direkt nach unten!

CE QUE HEADDY PEUT FAIRE

① Attaquer :
Servez-vous de votre tête — au sens propre du terme. Appuyez sur le bouton B pour donner un coup de tête, puis sur la partie du bouton D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez attaquer.

② Sauter
Appuyez sur le bouton C pour sauter et utilisez le bouton D pour guider vos sauts. Tout en maintenant le bouton D enfoncé, appuyez sur le bouton C pour sauter d'une plate-forme vers le bas. Lorsque vous sautez, vous pouvez attaquer dans n'importe quelle direction, même sous vos pieds.

LO QUE PUEDE HACER HEADDY

① Ataca (ataque):
Utilice su cabeza —literalmente— Presione el botón B para lanzar su cabeza, y presione el botón D en la dirección que desee atacar.

② Jump (salto):
Presione el botón C para saltar y utilice el botón D para guiar sus saltos. Mientras mantiene presionado el botón D, presione el botón C para saltar hacia abajo desde una plataforma. Mientras salta podrá atacar en cualquier dirección, incluso directamente debajo de usted.

COSA SA FARE HEADDY

① **Attaccare**

Usa la testa — letteralmente. Premi il Pulsante B per scagliare la testa e premi il Pulsante-D nella direzione in cui vuoi attaccare.

② **Saltare**.

Premi il Pulsante C per saltare e usa il Pulsante-D per dirigere i tuoi salti. Per saltare giù da una piattaforma premi il Pulsante C tenendo premuto il Pulsante-D in giù. Mentre sa o puoi attaccare in ogni direzione addirittura sotto di te.

SÅNT SOM HEADDY KAN GÖRA

① **Anfalla:**

Använd huvudet — bokstavligen. Tryck på B-knappen för att slänga väg ska len och tryck D-knappen i den riktning du vill gå till anfall.

② **Hoppa:**

Tryck på C-knappen för att hoppa och använd D-knappen för att styra hoppet. Håll D-knappen nedtryckt och tryck samtidigt på C-knappen för att hoppa ner från en plattform. Medan du hoppar kan du anfalla vilken riktning du vill — till och med rakt under dig!

DINGEN WAAR HEADDY TOE IN STAAT IS

① **Aanval:**

Gebruik je kop — letterlijk. Druk op Toets B om je kop te slingeren en druk de R-toets in de richting waarin je wilt aanvallen.

② **Sprong:**

Druk op Toets C om te springen en gebruik de R-toets om je sprongen te besturen. Terwijl de R-toets ingedrukt wordt gehouden, druk je op Toets C om van een platform af te springen. Terwijl je springt, kun je in iedere richting aanvallen — zelfs rechtstreeks naar beneden!

NUPIN OSAAMAT TEMPUT

① **Hyökkäys:**

Käytä päätäsi — kirjaimellisesti. Paina B-näppäintä singotaksesi päätäsi ja paina sitten suuntanäppäintä suuntaan, johon haluat hyökätä.

② **Hyppy:**

Paina C-näppäintä hypätäksesi ja käytä sitten suuntanäppäintä ohjataksesi hyppyäsi. Kun haluat pudottautua tasolta pidä suuntanäppäin alas painettuna ja paina sitten C-näppäintä. Voit hyökätä mihin suuntaan tahansa keskellä hyppyäsi - jopa suoraan alaspäin!

②

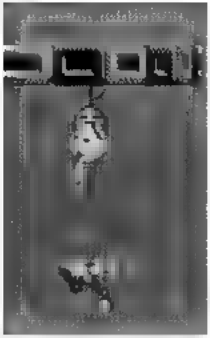
① Grab/climb:
Grab onto a Hangman and either pull yourself up platforms, or pull a platform or ladder down to where you can jump onto it. Press and hold the D-Button UP and press Button B to grab a Hangman above you. You can also grab a Hangman while in mid air.

② Greifen/Klettern:
Halten Sie sich an einem Hangman fest und ziehen Sie sich entweder selbst auf eine Plattform hoch, oder ziehen Sie eine Plattform oder Leiter so weit herunter, daß Sie draufspringen können. Drücken Sie die Taste B, während Sie die Richtungstaste nach OBEN gedrückt halten, um einen über Ihnen befindlichen Hangman zu ergreifen. Sie können auch im Flug nach einem Hangman schnappen.

③ S'accrocher/grimper :
Accrochez-vous à un pendule et hissez-vous sur une plate-forme ou faites descendre une plate-forme ou une échelle jusqu'à ce qu'elle soit à votre portée. Maintenez le HAUT du bouton D enfoncé et appuyez sur le bouton B pour attraper un pendule au-dessus de vous. Vous pouvez également attraper un pendule lorsque vous êtes en l'air.

③ Grab/climb (agarre/subida):
Agárrese a un Hangman y suba usted mismo a la plataforma, o tire de una plataforma o escalera hacia abajo hasta donde pueda saltar hacia ella. Mantenga presionado el botón D hacia arriba y presione el botón B para agarrar un Hangman que se encuentre encima de usted. También puede agarrar un Hangman estando en el aire.

①



① Aggrapparsi/arrampicarsi:

Aggrappati ad un Hangman e, a seconda, sollevati dalle piattaforme o cala una piattaforma o una scala in modo da saltarci sopra. Per aggrapparti ad un Hangman sopra di te tieni premuto il Pulsante-D in SU e premi Pulsante B. Puoi aggrapparti ad un Hangman anche stando a mezz'aria.

② Grabba tag/kilittra:

Grabba tag en Hängare och dra anlingen själv upp dig på plattformarna eller dra ner en plattform eller en stege så att du kan hoppa upp på den. Håll D-knappen tryckt UPPÅT och tryck på B-knappen för att grabba tag en Hängare ovanför dig. Du kan även grabba tag en Hängare medan du befinner dig luften.

③ Grijp/kiim:

Grijp een Hangman en hetzij trek jezelf op een platform, of trek een platform of ladder naar beneden naar je toe, waar je er op kunt springen. Druk en houdt de R-toets OMHOOG en druk op Toets B om een Hangman boven je te grijpen. Je kunt ook midden in de lucht een Hangman grijpen.

③ Tarraeminen/kilpeäminen:

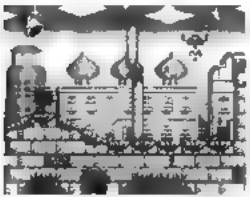
Nappaa kiinni hirtetystä ja joko vedä itsesi yiemmälle tasolle tai veda tasolta tikkaat alas, jolloin voit hypatä sille. Pidä suuntanäppäin painettuna YLÖS ja paina B-näppäintä ottaaksesi kiinni ylläsi olevasta hirtetystä. Voit myös napata kiinni hirtetystä keskeni ilmalennon.

YOUR CUES

① VITALITY

As Dynamite Headdy you travel from act to act, exploring backgrounds, grabbing goodies, and defeating Dark Demon's evil dolls. The stage light in the upper left corner of the screen shows your vitality. The light starts out green, and as you suffer damage it turns yellow, then red, and begins to blink. The "H" icon inside the light grows smaller and finally disappears. If the light goes out, you lose a try. Use certain goodies and Power Up Heads to restore vitality and turn the light green again.

When you face a Key Master in battle, a stage light with an "E" icon representing the Key Master's vitality — appears on the right hand corner of the screen.



IHRE ANHALTSPUNKTE

① LEBENSKRAFT

Als Dynamite Headdy reisen Sie von einem Akt zum anderen. Dabei erforschen Sie Hintergründe, schnappen sich Gegenstände und schlagen Dark Demons teuflische Puppen. Der Scheinwerfer in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigt Ihre Lebenskraft an. Das Licht ist anfangs grün, und wenn Sie Schaden erleiden, wird es erst gelb, dann rot und beginnt zu blinken. Das "H"-Symbol im Scheinwerfer wird allmählich kleiner und verschwindet schließlich ganz. Wenn der Scheinwerfer erlischt, verlieren Sie einen Versuch. Benutzen Sie bestimmte Gegenstände und Sonderköpfe, um Ihre Lebenskraft wiederherzustellen und das Licht wieder grün zu machen.

Wenn Sie im Kampf einem Key Master gegenüberstehen, erscheint ein Scheinwerfer mit einem "E"-Symbol zur Anzeige der Lebenskraft des Key Masters in der rechten Ecke des Bildschirms.

VOTRE RÔLE

① VITALITÉ

Comme Dynamite Headdy, votre rôle consiste à aller d'acte en acte, explorer tous les recoins, ramasser des objets et anéantir les marionnettes maléfiques de Dark Demon. Le projecteur en haut à gauche de l'écran vous indique votre vitalité. Au début, sa lumière est verte. A mesure que vous subissez des dommages, elle devient jaune, puis rouge et se met à clignoter. L'icône "H" à l'intérieur du projecteur diminue peu à peu et finit par disparaître. Lorsque le projecteur est éteint, vous perdez une vie. En utilisant certains objets et têtes Power Up, vous pourrez rétablir votre vitalité et ramener la lumière au vert.

Lorsque vous êtes face à un Key Master en situation de combat, un projecteur portant une icône "E" qui indique la vitalité du Key Master, apparaît sur le coin droit de l'écran.

SUS INDICACIONES

① VITALIDAD

Como Dynamite Headdy, usted viajará de acto en acto, explorando decorados de fondo, tomando artículos y derrotando a los muñecos malvados de Dark Demon. La luz de escena de la esquina superior derecha de la pantalla muestra su vitalidad. La luz empieza mostrándose en verde y, a medida que usted va sufriendo daños, cambia a amarillo y luego a rojo, y empieza a parpadear. El icono "H" en el interior de la luz disminuye de tamaño y desaparece finalmente. Si se apaga la luz, usted perderá un intento. Utilice ciertos artículos y cabezas de aumento de fuerza para restaurar su vitalidad y hacer que la luz vuelva a ser verde.

Cuando se enfrente a un Key Master en la batalla, una luz de escenario con un icono "E" —representando a vitalidad del Key Master— aparecerá en la esquina derecha de la pantalla.

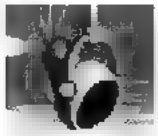
SI VA IN SCENA

① VITALITÀ

Nel ruolo di Dynamite Headdy, ti sposti da un atto all'altro esplorando i sotterranei, agguantando teccornie e sconfiggendo le maleliche marionette di Dark Demon. Il riflettore nell'angolo in alto a sinistra dello schermo mostra la tua vitalità. All'inizio la luce è verde, e man mano che subisci danni diventa gialla, poi rossa ed incomincia a lampeggiare. La figura della "H" all'interno del riflettore si rimpicciolisce fino a scomparire. Se la luce si spegne perdi un tentativo. Usa alcune teccornie e Head di Power Up per ripristinare la vitalità e riportare la luce sul verde.

Quando affronti un Key Master in combattimento nell'angolo a destra dello schermo appare un riflettore con la lettera "E" rappresentante la vitalità del Key Master.

①



SCENANVISNINGAR

① LIVSKRAFT

Som Dynamite Headdy färdas du från akt till akt och utforskar bakgrunder, lägger vantarna på godbitar, och besegrar Dark Demons ondskefulla dockor. Strålkastaren i det övre vänstra hörnet på skärmen visar din livskraft. Den börjar med att lysa grönt och efterhand som du blir skadad slår ljuset om till gult, och sedan till rött, och till sist börjar strålkastaren blinka. "H"-märket inuti strålkastaren blir mindre och mindre, och försvinner till sist helt och hållet. När strålkastaren slocknar har du förlorat ett försök. Det går att använda speciella godbitar och huvud-prylar för att återställa livskraften och få ljuset att slå om till grönt igen.

När du går en kamp mot en Nyckelmästare tänds en strålkastare med ett "E"-märke — som representerar Nyckelmästarens livskraft — i det övre högra hörnet på skärmen.

JE AANWIJZINGEN

① LEVENSKRACHT

Je reist als Dynamite Headdy van akte naar akte, daarbij de achtergronden verkennend, voorwerpen oppikkend en de kwade poppen van Dark Demon verslaand. Het toneellicht in de linkerbovenhoek van het scherm toont je vitaliteit. Het licht start met groen, en als je schade lijdt verandert het in geel dan in rood en begint vervolgens te knipperen. Het "H" symbool in het licht wordt kleiner en verdwijnt uiteindelijk. Als het licht uit gaat verlies je een poging. Gebruik bepaalde voorwerpen en Versterking Koppen om je levenskracht te herstellen en het licht weer op groen te draaien.

Wanneer je een Key Master in de strijd tegenkomt, verschijnt in de rechterhoek van het scherm een toneellicht met een "E" symbool welke de levenskracht van de Key Master voorstelt.

VINKKISI

① ELINVOIMA

Matkaat Dynamiittinuppina näytöksestä toiseen tutkien taustoja, napaten esineitä, ja nujertaen Pimeän Peijoonin hälyjä nukkeja. Ruudun vasemmassa ylänurkassa näkyvä valonhe tin osoittaa elinvoimasi. Alussa valo on vihreä. Kun kärsit vaurioita, se muutuu keltaiseksi sitten punaiseksi, ja alkaa vilkkua. Valonheiltimessä näkyvä H-kirjain pienenee ja katoaa lopulta kokonaan. Kun valo sammuu, menetät yhden yrityksen. Voit pa auttaa elinvoimasi ja saada valon jälleen vihreäksi tiettyjen esineiden ja voimanlisien avulla.

Joutuessasi taisteluun Avaimen Valtiaan kanssa, ilmestyy näkyviin valonhe tin, jossa on E-kirjain. Tämä kuvaa Avaimen Valtiaan elinvoimaa ja se näkyy ruudun oikeassa ylänurkassa.

THE SUPPORTING CAST

Along with your fans cheering you on, you have a number of friends who are always willing to help. Early in the game, you'll come across a street with three doors. Each door leads to a Practice Room where you will meet one of these friends and sharpen your skills for later. Stand in front of a door and press the D-Button UP to enter.

DIE DARSTELLER DER [illegible]

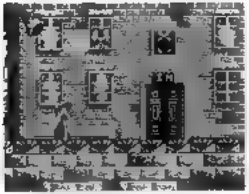
Neben Ihren Fans, die Sie anfeuern, haben Sie eine Reihe von Freunden, die stets bereit sind, Ihnen zu helfen. Am Anfang des Spiels stoßen Sie auf eine Straße mit drei Türen. Jede Tür führt zu einem Übungsraum, wo Sie einen dieser Freunde treffen und Ihre Fertigkeiten für das, was Ihnen noch bevorsteht, schärfen. Stellen Sie sich einfach vor eine dieser Türen und drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN, um einzutreten.

VOS AMIS SUR LA SCÈNE

Outre vos fans qui vous soutiennent moralement, vous avez de nombreux amis toujours prêts à vous aider. Vers le début du jeu, vous arriverez dans une rue où vous verrez trois portes. Chacune d'elles vous mène à une salle d'entraînement où vous attend un ami. Dans ces salles, vous pourrez perfectionner vos techniques pour plus tard. Pour entrer dans une salle, placez-vous devant la porte et appuyez sur le HAUT du bouton D.

LOS ACTORES SECUNDARIOS

Junto con sus admiradores que le animan, usted tiene también un número de amigos que siempre están listos a ayudarle. Al principio del juego se encontrará en una calle con tres puertas. Cada puerta conduce a una sala de prácticas donde se entrenará a uno de estos amigos y podrá poner a punto su habilidad para más adelante. Póngase delante de la puerta y presione el botón D hacia arriba para entrar.



IL CAST DI SUPPORTO

Oltre ai fan che fanno il tifo per te, ci sono numerosi amici sempre ben contenti di aiutarti. All'inizio del gioco, attraverserai una strada con tre porte. Ogni porta conduce ad una Stanza d'Allenamento dove potrai trovare uno di questi amici e affinare la tua abilità per dopo. Fermati di fronte ad una porta e premi il Pulsante-D in SU per entrare.

I BIROLLERNA

Förutom alla dina jublande fans som hejar på dig, har du ett par vänner som alltid är villiga att hjälpa till. Tidigt i spelet kommer du att träffa på en gata med tre dörrar. Var och en av dörrarna leder till ett träningsrum där du träffar en av dina vänner och kan finst på din teknik för senare bruk. Ställ dig framför en dörr och tryck D-knappen UPPÅT för att gå in.

DE ONDERSTEUNENDE BEZETTING

Naast je fans die je toejuichen, heb je een aantal vrienden die bereid zijn je altijd te helpen. Vroeg in het spel zul je over een straat komen met drie deuren. Iedere deur leidt tot een Oefenruimte waar je een van deze vrienden zult ontmoeten en je vaardigheden voor later aanscherpt. Ga voor een deur staan en druk de R-toets OMHOOG om naar binnen te gaan.

SIVUOSIEN ESITTÄJÄT

Kannustavien fan es isäksi sinulla on luku sia ystäviä, jotka ovat aina valmiita auttamaan. Pelin alussa loydät kadun, jolla on kolme ovea. Kukin ovi johtaa harjoitteluhuoneeseen, jossa kohtaat yhden edellämainituista ystävistäsi. Sinulle tarjoutuu oivaltila suus hioa myöhemmin tarvitsem asi ta toja. Seiso oven edessä ja paina suuntanäppä ntä YLÖS käydäksesi sisään.

① **Hangman** hangs from platforms, s gns and other devices. Use him as a hook to pull yourself up to high places, or to put things down to you.

② **Headcase** carries a box with two or more different Power Up Heads at a time. To use a Power Up Head, attack Headcase when the icon for the desired Power Up Head appears. To cancel a Power Up Head, press Button A. Not all Power Up Heads can be cance ed.

③ **Beau** gives d rections and points out a Key Master's weak spots. This may not be safe for him, since it's not polite to point, but he'll never steer you wrong.

① **Hangman** hängt an Plattformen, Sch ldern und anderen Vorrichtungen. Benutzen Sie ihn als Haken, um sich selbst auf höhere Ebenen hochzuziehen, oder um Dinge zu sich herunterzuziehen.

② **Headcase** trägt eine K ste, in der sich jeweils zwei oder mehr verschiedene Sonderköpfe befinden. Um einen Sonderkopf zu benutzen, greifen Sie Headcase an, wenn das Symbo für den gewünschten Sonderkopf erscheint. Zum Annull eren eines Sonderkopfes drücken Sie d e Taste A. Nicht alle Sonderköpfe können annull ert werden.

③ **Beau** gibt Anweisungen und ze gt die schwachen Stellen eines Key Masters an. Dies br ngt ihn möglicherweise n Schwierig keiten, wei es unhöf ich ist, auf jemanden zu ze gen, aber er w rd Sie nie irreführen.

① **Pendule** : Vous s trouverez suspendu à des plate-formes, des enseignes et en d autres lieux. Servez-vous de u comme d un crochet pour vous hisser ou pour t rer des objets vers vous.

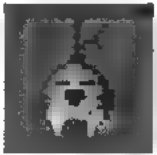
② **Cassette** : Elle contient au moins deux têtes Power Up différentes. Pour util ser une tête Power Up, attaquez a cassette lorsque l icône de a tête Power Up dés rée apparaît. Pour annu er une tête Power Up, appuyez sur le bouton A. Certaines têtes Power Up ne peuvent pas être annulées.

③ **Dandy** : Il vous montre le chemin à suivre et vous ind que du doigt les points faibles d un Key Master. Ce la sant, prend de gros r sques car, comme vous le savez il n est pas poi de montrer du doigt, mais ses indicat ons sont toujours vraies.

① **Hangman (hombre colgante)** cuelga de plataformas, señales y otras cosas. Úl celo como s fuese un gancho para subir hasta lugares elevados o para bajar cosas hasta donde usted se encuentre.

② **Headcase (caja de cabezas)** lleva una caja con dos o más cabezas de aumento de fuerza diferentes cada vez. Para utilizar una cabeza de aumento de fuerza, ataque a Headcase cuando aparezca e icono para la cabeza de aumento de fuerza deseada. Para cancelar una cabeza de aumento de fuerza, presione el botón A. No todas las cabezas de aumento de fuerza podrán cancelarse.

③ **Beau (galán)** ofrece instrucciones y seña a los puntos débiles de un Key Master. Esto quizá no sea seguro para él, porque no es de buena educación señalar puntos déb les de os demás, pero nunca le l evará a usted por mal camino.



① **Hangman** pende dalle piattaforme dai cartelli e da altri oggetti. Usalo come un gancio per farti sollevare nei posti più in alto o per far calare verso di te degli oggetti.

② **Headcase** porta una scatola con due o più Head di Power Up diverse per volta. Per usare una Head di Power Up, attacca Headcase quando appare l'icona della Head di Power Up che desideri. Per annullare una Head di Power Up, premi il Pulsante A. Non tutte le Head di Power Up si possono annullare.

③ **Beau** dà delle indicazioni e rivela i punti deboli di un Key Master. Per Beau questo potrebbe essere rischioso, visto che non sta bene indicare la gente, ma non ti darà mai informazioni sbagliate.

① **Hängaren** hänger från plattformar skyltar och andra grejor. Använd honom som hake när du vill klättra upp till höga ställen eller dra ner saker till dig.

② **Huvudsaken** bär på en låda som innehåller minst två olika huvud-prylar åt gången. Om du vill använda en huvud-pryl så anfall Huvudsaken när ikonen för den huvud-pryl du vill ha syns. Om du inte vill använda en viss huvud-pryl så tryck på A-knappen för att nollställa den. Inte alla huvud-prylar går att nollställa.

③ **Beau** visar vägen och pekar ut Nyckelmästarnas svaga punkter. Det kan vara riskabelt för honom, för det är ju oartigt att peka, men han leder dig aldrig på villospår.

②

① **Hangman** hangt aan platformen, aanwijzingsborden en andere toestellen. Gebruik hem als een haak om jezelf naar hogere plaatsen op te trekken of dingen naar beneden naar je toe te trekken.

② **Kopkist** draagt een doos met twee of meer verschillende Versterking Koppen per keer. Om een Versterking Kop te gebruiken, val de Kopkist aan wanneer het symbool voor de gewenste Versterking Kop verschijnt. Om een Versterking Kop op te heffen, druk op Toets A. Niet alle Versterking Koppen kunnen worden opgeheven.

③ **Beau** geeft richtingen aan en wijst op de zwakke plekken van een Key Master. Dit mag dan wel niet veilig voor hem zijn, want het is niet beleefd om te wijzen, maar hij zal je nooit verkeerd sturen.

① **Hirtetty** riippuu tasoista, viltoista tai muista häkkyröistä. Käytä hanta koukkuna vetaaksesi itsesi korkeisiin paikkoihin tai vetääkses niitä alas itsesi luo.

② **Pääsäilö** kuljettaa mukanaan laatikkoa, jossa on kerrallaan kaksi tai useampia voimanlisäpäitä. Saadaksesi voimanlisapään hyökkää pääsäilön kimppuun, kun haluamasi voimanlisapaa ilmestyy näkyviin. Paina A-näppäintä peruuttaaksesi voimanlisapään. Kaikkia voimalisäpäitä ei voi peruuttaa.

③ **Ihallija** neuvoo lietä ja osoittaa Avaimen Valtiaan heikkoja kohtia. Tämä ei ehkä ole aivan vaaratonta ihallija ei koska osoittelu ei ole ärin kohteliasta. Hän ei kuitenkaan koskaan ohjaa sinua harhaan.

③

GOODIES

① **Jellybean** restores your vital ty

② **Big 500** gives you a 500-point bonus. Nice!

③ **1-UP** gives you an extra life

GEGENSTÄNDE

① **Gelee bonbons** stellen Ihre Lebenskraft wieder her

② **Big 500** bringt Ihnen einen 500-Punkte-Bonus ein. Nicht schlecht

③ **1-UP** gibt Ihnen ein zusätzliches Leben

LES OBJETS

① **Bonbon** : Vous redonne votre vital té

② **Big 500** : Vous donne un bonus de 500 points. Bon à prendre !

③ **1-UP** : Vous donne une vie supplémentaire.

ARTÍCULOS

① **Jellybean (gelatinas)** reponen su v tandad

② **Big 500 (gran 500)** le da 500 puntos extra. ¡Muy bien

③ **1-UP (1 aumento)** le da una vida extra

①

②

[illegible]

① **Jellybean** r pr slina fa tua vitalità

② **Big 500** ti dà un bonus di 500 punti Buono!

③ **1-UP** ti dà una vita extra

GODBITAR

① **Gelébönor** återstäl er d n lvskraft.

② **Feta 500** ger dig en bonus på 500 poäng Inte så dumt!

③ **1-UP** ger dig ett extraliv

VOORWERPEN

① **Suikerboontje** herste l je energie.

② **Big 500** geeft je een bonus van 500 punten. Leuk!

③ **1-UP** geeft je een extra leven.

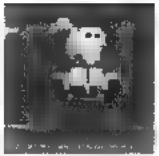
ESINEET

① **Meiti** palauttaa e nvoimasi

② **Mahti 500** tuottaa sinulle 500 pisteen bonuksen. Nastaa!

③ **Lisäelämä** antaa s nulle ylimääräisen elämän.

③



POWER UP HEADS

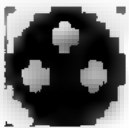
When you run into Headcase you can choose from two or more Power Up Heads. The effects of most weapons last for only a short time, and can be changed by striking Headcase a second time. To cancel a Power Up Head press Button A. But beware — not all Power Up Heads can be canceled.

① **Lotsa Heads** gives you a multiple attack when you press Button B. Three heads are better than one.

② **Liberty Head** lets you enter the intermission game (see page 38).

③ **Head Trip** is a trip to avoid. Your head becomes so big and heavy that it's difficult to move around and it's easy for your enemies to stomp on you.

④ **Slammer Head** gives you extra pounding power.



SONDERKÖPFE

Wenn Sie auf Headcase stoßen, stehen Ihnen zwei oder mehr Sonderköpfe zur Auswahl. Die Wirkung der meisten Waffen hält nur für kurze Zeit an und kann geändert werden, indem Headcase ein zweites Mal getroffen wird. Um einen Sonderkopf zu annullieren, drücken Sie die Taste A. Aber aufgepaßt — nicht alle Sonderköpfe können annulliert werden.

① **Lotsa-Köpfe** ermöglichen Ihnen eine Mehrfachattacke, wenn Sie die Taste B drücken. Drei Köpfe sind besser als einer.

② **Freiheitskopf** verschafft Ihnen Zugang zum Pausenspiel (siehe Seite 38).

③ **Kopf-Trip** ist ein Trip, den man vermeiden sollte. Ihr Kopf wird so groß und schwer, daß Ihnen das Umhergehen Schwierigkeiten bereitet. Für Ihre Gegner ist es dann allerdings leicht, auf Ihnen herumzutrampeln.

④ **Knallkopf** verschafft Ihnen zusätzliche Durchschlagskraft.

LES TÊTES POWER-UP

Lorsque vous rencontrez la cassette, vous avez le choix entre au moins deux têtes Power Up. Les effets de la plupart des armes sont momentanés. Vous pouvez changer d'arme en frappant à nouveau la cassette. Pour annuler une tête Power Up, appuyez sur le bouton A. Mais attention — Certaines têtes Power Up ne peuvent pas être annulées.

① **Tête triplée**. Vous permet une attaque multiple lorsque vous appuyez sur le bouton B. Trois têtes valent mieux qu'une !

② **Tête de liberté**. Vous permet d'entrer dans le jeu de l'entracte (voir page 38).

③ **Grosse tête**. A éviter si possible. Votre tête devient si grosse et si lourde que vous éprouvez des difficultés à vous déplacer. Et vos ennemis en profitent pour vous piétiner.

④ **Tête de bélier**. Vous donne une force de pilonnage supplémentaire.

CABEZAS DE AUMENTO DE FUERZA

Cuando se encuentre con Headcase usted podrá elegir de dos o más cabezas de aumento de fuerza. Los efectos de la mayoría de las armas duran poco tiempo y se pueden cambiar golpeando a Headcase por segunda vez. Para cancelar una cabeza de aumento de fuerza, presione el botón A. Pero cuidado no todas las cabezas de aumento de fuerza se pueden cancelar.

① **Lotsa Heads (cabezas múltiples)** le ofrece un ataque múltiple cuando presione el botón B. Tres cabezas son mejor que una.

② **Liberty Head (cabeza de libertad)** le permite entrar en el juego del descanso (consulte la página 38).

③ **Head Trip (viaje de cabeza)** es un viaje que debe evitarse. Su cabeza se hace tan grande y pesada que resulta difícil poder moverse y a sus enemigos les resulta más fácil pisarle con fuerza.

④ **Slammer Head (cabeza golpeadora)** le da fuerza extra para golpear.

HEAD (TESTE) DI POWER UP

Quando ti imbatti in Headcase, puoi scegliere tra due o più Head di Power Up. Gli effetti della maggior parte delle armi durano solo un breve periodo e possono essere modificati colpendo Headcase una seconda volta. Per annullare una Head di Power Up premi il Pulsante A. Sta attento, però — non tutte le Head di Power Up possono essere annullate.

① **Lotsa Heads** ti offre un attacco multiplo quando premi il Pulsante B. Tre teste sono meglio di una, o no?

② **Liberty Head** ti permette di accedere alla partita d'intervallo (vedi pagina 39).

③ **Head Trip** è da evitare. Rende la tua testa così grossa e pesante che diventa difficile spostarsi, ed è facile per i tuoi amici saltarti addosso.

④ **Slammer Head** ti dà una potenza extra di martellamento.

HUVUD-PRYLAR

När du springer på Huvudsaken har du två eller flera huvud-prylar att välja mellan. De flesta vapnen har bara kortvarig effekt, och effekten går att ändra genom att slå i Huvudsaken en gång till. Om du vi nollställa en huvud-pryl så tryck på A-knappen. Men se upp — för det är inte alla huvud-prylar som går att nollställa.

① **Huvudgruppen** ger dig ett flerfaldigt anfall när du trycker på B-knappen. Tre huvuden är bättre än ett.

② **Frihetshuvudet** låter dig vara med i pausspelet (se sidan 39).

③ **Huvudbry** ska man undvika. Ditt huvud blir så stort och tungt att du får svårt att röra dig, och det blir lätt för dina fiender att göra mos av dig.

④ **Hammerhuvudet** ger dig extra slagkraft.

②

VERSTERKING KOPPEN

Als je een Kopkist tegenkomt, kun je kiezen uit twee of meer Versterking Koppen. De werkingen van de meeste wapens duren slechts een korte tijd, en kunnen worden veranderd door Kopkist een tweede keer te treffen. Om een Versterking Kop op te heffen, druk op Toets A. Maar let op — niet alle Versterking Koppen kunnen worden opgeheven.

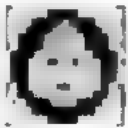
① **Hoop Koppen** voorzien je van een meervoudige aanval wanneer je op Toets B drukt. Drie koppen zijn beter dan één.

② **Vrijheid Kop** laat je het pauze spel ingaan (zie bladzijde 39).

③ **Kop Trips** is een trip om te vermijden. Je kop wordt zo groot en zwaar dat het moeilijk is om je rond te bewegen en het is voor je vijanden gemakkelijk om op je te stampen.

④ **Moker Kop** geeft je extra slagkracht.

③



VOIMANLISÄPÄÄT

Kun kohdal esi sattuu pääsäilö, voit valita kahdesta tai useammasta er voiman lisäpäästä. Useimpien aseiden vaikutus kestää vain hetken ja voit muuttaa tata vaikutusta osumalla paasäilöon toisen kerran. Paina A-näppäintä peruuttaaksesi voiman lisäpään. Ole kuitenkin varuillasi — kaikkia voimanlisäpäitä ei voi peruuttaa.

① **Päärypäs** antaa sinulle hyökkäyssarjan, kun painat B-näppäintä. Koime päätä on parempi kuin yks.

② **Vapauden pään** avulla voit siirtyä väl a kapeliin (katso sivua 39).

③ **Päänotkahdusta** kannattaa välttää. Pääs pa suu niin suureksi, ja raskaaksi, että liikkum nen käy hankalaksi, ja viholkstesi on helppo jyrätä sinut.

④ **Mojautuspää** antaa sinulle lisää rusikointivoimia.

④

⑤ **Pig Head** lets you fire weapons from your nose when you press Button B. Press and hold for continuous fire

⑥ **War Head** automatically sprays fire all around you

⑦ **Protector Head** surrounds you with a barrier of spinning fireballs that can damage enemies.

⑧ **Spike Head** lets you climb walls. Approach the wall and fire at it slightly above you. Then pull yourself up.

⑨ **Empty Head** makes you invincible to most attacks but not falls

⑩ **Super Head** makes you move faster and jump higher and increases your attack range

⑤ **Schweinskopf** läßt Sie Waffen aus Ihrer Nase abfeuern, wenn Sie die Taste B drücken. Halten Sie die Taste gedrückt, um Dauerfeuer abzugeben.

⑥ **Kriegskopf** verspricht automatisch Schüsse um Sie herum

⑦ **Schutzkopf** umgibt Sie mit einer Barriere von rotierenden Feuerkugeln, die Gegnern Schaden zufügen können

⑧ **Stachelkopf** läßt Sie Wände erklimmen. Gehen Sie auf die Wand zu, schießen Sie in etwas mehr als Kopfhöhe auf die Wand und ziehen Sie sich dann hoch

⑨ **Hohlkopf** macht Sie unempfindlich gegen die meisten Attacken, aber nicht gegen Stürze.

⑩ **Super-Kopf** verleiht Ihnen nicht nur schnellere Beweglichkeit und größere Sprungkraft, sondern vergrößert auch Ihre Angriffsreichweite

⑤ **Tête de cochon :** Vous permet de tirer avec votre nez lorsque vous appuyez sur le bouton B. Pour tirer en rafale, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé

⑥ **Tête de charge** : Répand automatiquement le feu tout autour de vous

⑦ **Tête protectrice :** Vous entoure d'un écran de boules de feu tournoyantes qui peuvent causer des dommages à l'ennemi

⑧ **Tête à crampons** : Vous permet de grimper aux murs. Approchez-vous du mur, tirez sur lui un peu au-dessus de vous, puis hissez-vous

⑨ **Tête creuse** : Vous protège contre la plupart des attaques, mais non des chutes

⑩ **Super-tête** : Vous permet de vous déplacer plus rapidement et de sauter plus haut. Augmente aussi votre rayon d'attaque

⑤ **Pig Head (cabeza de cerdo)** le permite disparar armas desde su nariz cuando pres one el botón B. Manténgalo presionado para disparar continuamente

⑥ **War Head (cabeza de guerra)** roc a fuego automáticamente a todo su a rededor

⑦ **Protector Head (cabeza protectora)** le rodea con una barrera de bolas de fuego que dan vueltas y pueden causar daños a sus enemigos

⑧ **Spike Head (cabeza de pinchos)** le permite subir paredes. Aproximese a la pared y dispare contra el a un poco por encima de usted. Luego suba la pared

⑨ **Empty Head (cabeza hueca)** le hace invencible a la mayoría de los ataques, pero no a las caídas.

⑩ **Super Head (supercabeza)** le hace moverse más rápidamente y saltar más alto y aumenta su margen de ataque

⑤ **Pig Head** ti permette di sparare armi dal naso premendo il Pulsante B. Tienilo premuto per sparare in continuazione.

⑥ **War Head** spruzza automaticamente fuoco tutto intorno a te.

⑦ **Protector Head** ti circonda con una barriera di palle di fuoco ruotanti che riescono a danneggiare i nemici.

⑧ **Spike Head** ti permette di arrampicarti sui muri. Avvicinati a muro e spa agli leggermente sopra di te. Quindi tirati su.

⑨ **Empty Head** ti rende invincibile alla maggior parte degli attacchi ma non alle cadute.

⑩ **Super Head** ti fa muovere più rapidamente e saltare più in alto oltre ad aumentare la portata dei tuoi attacchi.

⑤ **Gristrynet** gör det möjligt för dig att avfyra vapen genom näsan när du trycker på B-knappen. Hålknappen intryckt för kontinuerlig eld.

⑥ **Sprängskallen** sprutar automatiskt eld runtomkring dig.

⑦ **Huvudskyddet** omger dig med en barriär av snurrande eldklot som skadar dina fiender.

⑧ **Spikskallen** gör det möjligt för dig att klättra uppför väggar. Gå framtill väggen och skjut mot den strax ovanför dig. Dra sedan upp dig.

⑨ **Tomhuvudet** gör dig osårbar för de flesta sorters attacker, men inte för fall.

⑩ **Superskallen** får dig att röra dig fortare och hoppa högre, och ökar din räckvidd när du går till anfall.

⑤ **Varken Kop** laat je wapens afvuren uit je neus wanneer je Toets B indrukt. Houdt ingedrukt voor ononderbroken vuren.

⑥ **Oorlog Kop** sproeit automatisch helemaal om je heen.

⑦ **Beschermer Kop** omgeeft je met een barrière van rondtollende vuurballen, die vijanden kunnen beschadigen.

⑧ **Spijker Kop** laat je muren beklimmen. Benader de muur en schiet er naar enigszins boven je uit. Trek jezelf dan omhoog.

⑨ **Lege Kop** maakt je onoverwinnelijk voor de meeste aanvallen, maar niet voor vallen.

⑩ **Super Kop** laat je snel er bewegen en hoger springen, en vergroot je aanvalsbereik.

⑤ **Sianpään** avulla voit ampua aseilla kärsäsi kautta, kun painat B-nappäintä. Pidä pa neituna, kun haluai ampua jatkuvaa tulta.

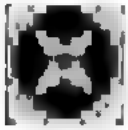
⑥ **Taistelupää** levittää tulen automaattisesti kaikkialle ympärillesi.

⑦ **Suojapää** ympäröi sinut kieppuvien tul pallojen muurilla joka aiheuttaa vaurioita vihollisilles.

⑧ **Piikkipään** avulla voit kiipeillä seinlä piikin. Lähesty seinää ja tulita sitä hieman itseasi korkeammalla olevaan kohtaan. Vedä sitten itsesi ylös.

⑨ **Onttopää** tekee sinut haavoittumattomaksi useimmille hyökkäystavoille, ei kuitenkaan putoamiselle.

⑩ **Superpää** saa sinut liikkumaan nopeammin ja hyppäämaan korkeammalle. Se myös lisää hyökkäystesi kantomatkaa.

⑧ 

⑨

⑩

⑪ **Sleepy Head** restores your vitality with a little nap. However, an enemy can give you a rude awakening if you're not careful!

⑫ **Pin Head** brings you down to mini-size.

⑬ **Bomb Head** destroys all enemies on screen when the bomb is thrown and detonated. Press Button B to throw.

⑭ **Vacuum Head** sucks in all goodies and enemies within reach when you press Button B.

⑮ **Ticker Head** freezes the action for a few seconds so you can get in a few good hits.

⑪ **Schlafkopf** stellt mit einem kurzen Nickerchen Ihre Lebenskraft wieder her. Wenn Sie nicht aufpassen, können Sie allerdings von einem Gegner unsanft geweckt werden!

⑫ **Stecknadelkopf** verkleinert Sie auf Mini-Größe.

⑬ **Bombenkopf** vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm, wenn die Bombe geworfen und gezündet wird. Drücken Sie zum Werfen die Taste B.

⑭ **Saugkopf** saugt alle Gegenstände und Gegner innerhalb ihrer Reichweite auf, wenn Sie die Taste B drücken.

⑮ **Tickerkopf** läßt die Action für ein paar Sekunden erstarren, so daß Sie ein paar gute Treffer landen können.

⑪ **Tête dormeuse** : Vous redonne votre vitalité par un petit somme. Toutefois, un ennemi peut vous réveiller brutalement si vous n'êtes pas prudent.

⑫ **Tête d'épingle** : Vous donne la taille d'un nain.

⑬ **Tête Molotov** : Détruit tous les ennemis à l'écran lorsque la bombe est lancée et qu'elle éclate. Appuyez sur le bouton B pour la lancer.

⑭ **Tête aspirante** : Aspire tous les objets et ennemis à votre portée lorsque vous appuyez sur le bouton B.

⑮ **Tête tic-tac** : Gèle l'action pendant quelques secondes pour vous permettre de faire quelques coups intéressants.

⑪ **Sleepy Head (cabeza durmiente)** restaura su vitalidad con un sueñecito. Sin embargo, si no tiene cuidado, un enemigo podrá despertarle con un susto.

⑫ **Pin Head (cabeza de alfiler)** le reduce a mini tamaño.

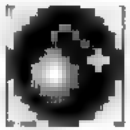
⑬ **Bomb Head (cabeza de bomba)** destruye a todos los enemigos de la pantalla cuando se lance y explote la bomba. Presione el botón B para el lanzamiento.

⑭ **Vacuum Head (cabeza de succión)** succionará todos los artículos y enemigos que estén a su alcance cuando presione el botón B.

⑮ **Ticker Head (cabeza congeladora)** congela la acción durante unos pocos segundos para que pueda hacer unos buenos blancos.

⑪

⑫

⑬ 

⑪ **Sleepy Head** r pristina la tua vita tà con un pisolino. Un nemico può però svegliarti bruscamente se non fai attenzione!

⑫ **Pin Head** ti riduce in formato mini

⑬ **Bomb Head** distrugge tutti i nemici presenti sullo schermo quando viene lanciata e fatta scoppiare la bomba. Premi il Pulsante B per lanciarla

⑭ **Vacuum Head** risucchia tutte le leccornie ed i nemici che si trovano a portata di mano quando premi il Pulsante B

⑮ **Ticker Head** congela, az one per alcuni istanti così da permetterti di assestare un po' di bei colpi

⑪ **Sömnhuvudet** återstä ler din livskraft med hjälp av en liten tupplur. Men var försiktig så att du inte bl r bryskt väckt av dina fiender!

⑫ **Knappnålshuvudet** krymper när dig till mini-format

⑬ **Bombhuvudet** förintar alla fiender på skärmen när bomben kastas väg och exploderar. Tryck på B-knappen för att kasta väg den.

⑭ **Vacuum-huvudet** suger in alla godbitar och fiender inom räckhåll när du trycker på B-knappen

⑮ **Ticktackskallen** fryser scenen i ett par sekunder så att du hinner få in ett par ordentliga stjärnsmällar

⑪ **Slaperige Kop** herstelt je levenskracht met een dutje. Echter, een vijand kan je ruw doen ontwaken als je niet voorzichtig bent!

⑫ **Punt Kop** brengt je tot mini-omvang terug.

⑬ **Bom Kop** vernietigt alle vijanden op het scherm wanneer de bom is gegooid en ontploft. Druk op Toets B om hem te gooien.

⑭ **Vacuüm Kop** zuigt alle voorwerpen en vijanden binnen je bereik op wanneer je op Toets B drukt.

⑮ **Tikker Kop** blokkeert de actie gedurende enkele seconden, zodat je een paar goede slagen kunt krijgen.

⑪ **Unipää** palauttaa elinvoimas pikku torkun avul a. Vihollinen voi ku terkin herättää sinut lylysti, jos et pidä varaasi!

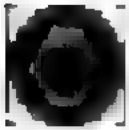
⑫ **Nuppineulan pää** kutistaa sinut hituseks

⑬ **Pommipää** tuhoaa ka kk ruudulla olevat v holl set, kun pomm heitetään, ja se räjähtää. Heitä painamalla B-näppäintä

⑭ **Tyhjiöpää** imee ka kk kantomatkan sateeliä olevat es neet ja vihollisel, kun painat B-näppäintä

⑮ **Tiukupää** jähmettää kaiken liikkeen muutamaksi sekunniksi ni n että ehdit saada perit e joitakin kunnon osumia

⑭



⑮

You find the following Power Up Heads flying around in shooting scenes. Touch them to pick them up. Press and hold Button B for continuous fire.

⑯ **Rocket Head** lets you fly in the air and fire lasers from your nose — the latest in puppet-guided, laser-active technology.

⑰ **Air Head** gives you both flight ability and triple fire.

⑱ **Feather Head** lets you fire a stream of angry birds from your beak.

Bei Schießeraien fliegen die folgenden Sonderköpfe umher. die Sie durch Berühren an sich nehmen können. Halten Sie die Taste B gedruckt, um Dauerfeuer abzugeben.

⑯ **Raketenkopf** läßt Sie durch die Luft fliegen und Laserstrahlen aus Ihrer Nase ableuern — das Neueste an puppengelenktei Lasertechnik.

⑰ **Luftkopf** verleiht Ihnen sowohl Flugfähigkeit als auch Dreifachfeuer.

⑱ **Federkopf** läßt Sie einen Schwarm wutender Vögel aus Ihrem Schnabel ableuern.

Dans les scènes de tir, vous rencontrerez les têtes Power Up suivantes. Touchez-les pour les ramasser. Pour tirer en rafale, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé.

⑯ **Tête de fusée** : Vous permet de voler et de tirer des rayons laser par votre nez. Le dernier cri de la technologie laser à marionnette-guidée.

⑰ **Tête aérienne** : Vous donne la capacité de vol et de triple tir.

⑱ **Tête de plume** : Vous permet de tirer une volée d'oiseaux furieux par votre bec.

Encontrará las cabezas de aumento de potencia siguientes volando alrededor en las escenas de disparos. Tóquelas para tomarlas. Mantenga presionado el botón B para disparar de forma continua.

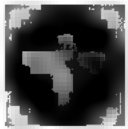
⑯ **Rocket Head (cabeza de cohete)** le permite volar y disparar rayos láser desde su nariz —lo último en tecnología activa láser dirigida por marionetas—.

⑰ **Air Head (cabeza de aire)** le da la habilidad de luchar y de disparar por triplicado.

⑱ **Feather Head (cabeza de pluma)** le permite disparar una bandada de pájaros furiosos desde su pico.

⑯

⑰



Troverai le seguenti Head di Power Up che volano in giro per le scene in cui si spara. Tocca e per raccoglierle. Tieni premuto Pulsante B per sparare in continuazione.

⑭ **Rocket Head** ti permette di volare in aria e sparare laser dal naso si tratta de l'ultimo ritrovato della tecnologia al laser per i pupazzi guidati.

⑮ **Air Head** ti dà sia la capacità di volare sia il fuoco triplo

⑯ **Feather Head** ti permette di sparare dal becco uno stormo di uccelli infuriati

De följande huvud-pry arna hittar du omkringflygande i skjut-scener. Rör vid dem för att plocka upp dem. Håll B-knappen intryckt för kontinuerlig eld.

⑭ **Rakethuvudet** låter dig flyga fram genom luften och avfyra laserstrålar genom näsan det ef ra senaste skriket i dockstyrd, laser-aktiv teknologi

⑮ **Flyghuvudet** ger dig både flygförmåga och tredubblad eldstyrka.

⑯ **Fjäderhuvudet** gör det möjligt för dig att skjuta iväg en ström av iskna fåg ar genom din näbb

Je zult rondvliegend in schietscènes de volgende Versterking Koppen vinden. Raak ze aan om ze op te pakken. Houdt Toets B ingedrukt voor ononderbroken vuur

⑭ **Raket Kop** laat je in de lucht vliegen en lasers afvuren vanuit je neus het laatste nieuwtje in pop-geleide, laser-actieve technologie

⑮ **Lucht Kop** geeft je zowel vliegvermogen als driedubbel vuur

⑯ **Veer Kop** stelt je in staat een vlucht boze vogels uit je bek te laten vuren

Löydät seuraavia voimantisäpä tä lente emasta ympärinsä ampumiskohtausten aikana. Voit poimia ne itsellesi koskettamal a niitä. Pidä B-nappain painettuna ampuaksesi jatkuvaa tulta

⑭ **Raketäpään** avulla voit lentää ilmoien halk ja ampua nenästäsi asereita nukkeohjatun aserteknolog an viimeisin uutuus

⑮ **Ilmasälanpää** laridaa sinulle sekä lentokyvyn että kolminkertaisen tulivoiman

⑯ **Sulkapään** avulla voit auka sia kiukkuisten intu en ryöpyn nokasiasi

THE INTERMISSION GAME

Grabbing a Liberty Head Power Up sends you to the intermission game. Time to shoot some baskets. The screen display tells you how many baskets you must make. When you're ready to begin, press Button C.

Basketballs are fired from two machines. As they come out, use your head to bounce the balls into the proper baskets. Once the balls bounce off the ground, they turn blue and can't be used. Look out for the occasional bomb that gets fired — it won't damage the machine, but it can hurt you!

DAS PAUSENSPIEL

Wenn Sie sich einen Freiheitskopf schnappen, erhalten Sie Zugang zum Pausenspiel. Jetzt haben Sie Zeit, ein paar Körbe zu werfen. Die Bildschirmanzeige gibt an, wieviele Körbe Sie holen müssen. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie die Taste C.

Basketbälle werden von zwei Maschinen abgefeuert. Benutzen Sie Ihren Kopf, um die herausfliegenden Bälle in die richtigen Körbe abprallen zu lassen. Wenn ein Ball auf den Boden aufprallt, wird er blau und kann nicht benutzt werden. Achten Sie auf die gelegentlich abgefeuerten Bomben — sie fügen zwar der Maschinen keinen Schaden zu, aber Sie können von ihnen verletzt werden!

LE JEU DE L'ENTRACTE

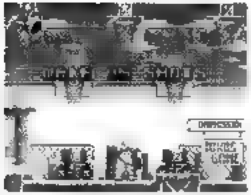
Lorsque vous attrapez une tête Power Up de liberté, vous passez au jeu de l'entracte. Ce jeu consiste à envoyer des ballons dans des paniers. L'affichage à l'écran vous indique combien il vous faut réussir de paniers. Lorsque vous êtes prêt à commencer, appuyez sur le bouton C.

Deux machines envoient des ballons de basket. Lorsque ces ballons sortent, utilisez votre tête pour les envoyer dans les bons paniers. Si un ballon touche le sol, il devient bleu et ne peut pas être utilisé. Attention aux bombes qui sortent de temps en temps! Elles ne feront pas de mal à la machine, mais à vous si!

EL JUEGO DEL DESCANSO

Tomando una cabeza de aumento de fuerza Liberty usted pasará al juego del descanso. Es el momento de encestar algunas pelotas. La visualización de la pantalla le indica cuántos encestes debe realizar. Cuando esté listo para empezar, presione el botón C.

Las pelotas de baloncesto se lanzan desde dos máquinas. Al salir las pelotas, utilice su cabeza para hacerlas botar y encesterlas en sus cestos apropiados. Si las pelotas botan en el suelo se ponen azules y no se pueden utilizar. Tenga cuidado con la bomba que explota de vez en cuando — no estropeará la máquina pero podría herirle—



LA PARTITA D'INTERVALLO

Afferrando tra i Power Up una Liberty Head verrà spedito nella partita d'intervallo. È giunta l'ora di fare qualche canestro! Il display sullo schermo t indica quanti canestri devi fare. Quando sei pronto per incominciare, premi il Pulsante C

I palloni da basket vengono lanciati da due macchine. Quando i palloni saltano fuori, usa la testa per farli rimbalzare negli appositi canestri. Se i palloni rimbalzano per terra diventano blu e sono inutili zzabbi. Fai attenzione alla bomba che di tanto in tanto viene lanciata — non danneggerà la macchina ma potrebbe farti del male!

PAUSSPELET

När du plockar upp ett Friheitshuvud kommer du till pausspelet. Dags att spela lite basket. På skärmen visas hur många bollar du måste få i. Tryck på C-knappen när du är redo att börja

Det finns två maskiner som skjuter iväg basketbollar. Använd huvudet för att studsa ner bollarna i rätt korgar efterhand som de skjuts ut. När väl bollarna studsat ner marken blir de blåa och går inte att använda längre. Håll ögonen öppna, för ibland skjuts det ut bomber de skadar inte maskinerna, men du själv kan råka få ut.

HET PAUZESPEL

Het grijpen van een Vrijheid Kop Versterking stuurt e naar het pauze-spe. Tijd om enige korven te scheten! Het scherm vertelt je hoevee korven je moet maken Wanneer je klaar bent om te beginnen, druk dan op Toets C

Basketballen worden afgevuurd door twee machines. Wanneer ze te voorschijn komen gebruik dan je kop om de ballen in de juiste korven te kantsen. Als de ballen eenmaal van de grond stuiten worden ze blauw en kunnen niet meer worden gebruikt. Kijk uit naar de nu en dan afgevuurde bom — het zal de machine niet beschadigen, maar het kan je pijn doen!

VÄLIAIKAPELI

Nappaamal a vapauden pään voiman isän pääsee väliaikapeli n. Nyt on aika tehdä koreja. Ruudun näyttö kertoo kuinka monta koria sinun on tehtävä. Paina C-näppäintä kun olet valmis aloittamaan.

Koripalloja sinkoaa kahdesta ilmeestä. Kun pallot tulevat esiin, pukkaa ne päälläsi oikeisiin koreihin. Pompatessaan maasta pallo muuttuu sinisekseen eikä sitä voi enää käyttää. Pidä varasi e ilmaan tä löin räjähtävien pommien varalta ne eivät vahingoita laitetta, mutta saattavat kipeästä sinua!

① Shoot baskets marked with **Star** icons for points

② Shooting a basket with a **Key** icon causes one of your ball machines to explode. Try to avoid this

③ Shooting a **Basketball** icon causes more balls to shoot out of the ball machines for a short time

④ Shooting a **Slow** icon slows the movement of the baskets for a short time

① Zielen Sie auf Körbe mit **Stern**-Symbolen markiert sind, um Punkte zu sammeln.

② Wenn Sie einen Korb mit einem **Schlüssel**-Symbol treffen, explodiert eine Ihrer Ballmaschinen. Versuchen Sie, dies zu vermeiden.

③ Wenn Sie ein **Basketball**-Symbol treffen, feuern die Ballmaschinen für kurze Zeit mehr Bälle ab

④ Wenn Sie ein **Verzögerungs**-Symbol treffen, verlangsamt sich die Bewegung der Körbe für kurze Zeit

① Lorsque vous lancez un ballon dans un panier portant l'icône **étoile**, vous gagnez des points

② Lorsque vous lancez un ballon dans un panier portant l'icône **clé** cela fait exploser une de vos machines à ballons. A éviter absolument

③ Lorsque vous tapez sur une icône **ballon de basket**, le débit des machines à ballons augmente momentanément.

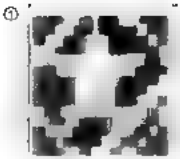
④ Lorsque vous tapez sur l'icône **ralenti**, le mouvement des paniers ralentit momentanément

① Encesta en cestos con iconos **Star (estrella)** para obtener puntos

② Encestar en un cesto que tenga un icono **Key (llave)** hará que una de sus máquinas de pelotas explote. Evite esto

③ Encestar en un cesto que tenga un icono **Basketball (pelota de baloncesto)** hará que durante un poco de tiempo salgan más pelotas de las máquinas de pelotas

④ Encestar en un icono **Slow (lento)** reducirá el movimiento de los cestos durante un poco de tiempo



① Per far punt. tira i pallon nei canestri segnal con l'icona di **Star (Stella)**.

② Tirando nel canestro con l'icona di **Key (Chiave)** farai esplodere una delle macchine sparapalloni. Cerca di farne a meno.

③ Facendo canestro dove c'è l'icona di **Basketball (Pallone da basket)** farai sparare da le macchine un maggior numero d. pallon per un breve periodo.

④ Lanc ando verso l icona di **Slow (Rallentatore)** rallenterai il mov mento dei canestri per un breve periodo.

① Få ner bollarna i korgar märkta med **stjärn**-ikoner för att få poäng.

② Om du får ner bollen i en korg som är märkt med en **nyckel**-ikon kommer en av bollmaskinerna att explodera. Det bör du försöka undvika.

③ Om du får ner bollen i en korg med en **basketboll**-ikon kommer bollmaskinerna att skjuta ut fler bollar en kort stund.

④ Om du får ner bollen i en korg med en **slow**-ikon kommer korgarna att röra sig långsammare en kort stund.

① Schietkorven gemarkeerd met **Ster** symbolen voor punten.

② Schieten van een korf met **een Sleutel** symbool maakt dat een van je balmachines ontploft. Probeer dit te vermijden.

③ Schieten van een **Basketbal** symbool maakt dat gedurende een korte tijd meer ballen uit de balmachines worden geschoten.

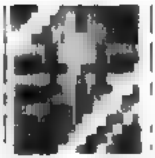
④ Schieten van een **Langzaam** symbool vertraagt de bewegingen van de korven gedurende een korte tijd.

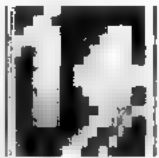
① Pukkaa **tähtikuvioilla** merkittyyn koriin saadaksesi pisteitä.

② Pukkaaminen **avainkuvioilla** merkittyyn koriin saa toisen palloilla tilastasi räjähtämään. Yritä estää tätä tapahtumasta.

③ **Koripallo**-kuvioon osuminen lisää laitteista sinkoavien pallojen määrää jokseki in a kaa

④ **Slow** (h das) -kuvioon osuminen hidastaa korien liikettä jokseki in aikaa.





The intermission game ends when

- The required number of baskets are made
- Your vitality light begins blinking rapidly
- Both ball machines explode

After the results appear, press Button C to return to the main game. Your vitality is fully restored once you return to the main game. If you made the required number of baskets, a secret number appears. Write it down — you'll need it later in the game!

Das Pausenspiel ist zu Ende, wenn:

- Sie die erforderliche Anzahl von Körben getroffen haben.
- Ihre Lebenskraft-Anzeige schnell zu blinken beginnt.
- beide Ballmaschinen explodieren.

Drücken Sie nach der Anzeige der Ergebnisse die Taste C, um zum Hauptspiel zurückzukehren. Sobald Sie zum Hauptspiel zurückkehren, wird Ihre volle Lebenskraft wiederhergestellt. Wenn Sie die erforderliche Anzahl von Körben getroffen haben, erscheint eine Geheimnummer. Schreiben Sie sie auf — Sie werden sie an späterer Stelle im Spiel benötigen!

Le jeu de l'entracte s'arrête lorsque

- vous avez fait le nombre de paniers requis
- votre témoin de vitalité se met à clignoter rapidement,
- les deux machines ont explosé

Après avoir pris connaissance des résultats, appuyez sur le bouton C pour revenir au jeu principal. Votre vitalité est alors entièrement rétablie. Si vous avez fait le nombre requis de paniers, un numéro secret apparaît. Notez-le. Il vous servira plus loin dans le jeu !

El juego del descanso termina cuando:

- Se ha alcanzado el número de encestes necesario
- Su luz de vitalidad empieza a parpadear rápidamente
- Ambas máquinas de pelotas explotan

Después de aparecer los resultados, presione el botón C para volver al juego principal. Su vitalidad quedará completamente restablecida cuando vuelva al juego principal. Si logró hacer el número de encestes necesario aparecerá un número secreto. Anótelo porque lo necesitará más adelante en el juego.

La partita d ntervallo termina quando:

- È stato effettuato il numero di canestri richiesto.
- La tua luce della vitalità ncomincia a lampeggiare rapidamente
- Entrambe le macchine del pallon esplodono

Dopo la comparsa del risultato, premi Pulsante C per tornare a gioco principale La tua vita tà viene a questo punto ripr stinata per intero Se hai realizzato il numero di canestri richiesto appar rà un numero segreto Prendine nota — ti servirà in segu to ne gioco!

Pausspelet tar slut när

- Du klarat av det nödvändiga antalet korgar
- Din livskrafts-stråkastare bör ar bl nka snabbt
- Både bollmast nerna exploderar

När resultaten visats så tryck på C-knappen för att hoppa tillbaks in spelet Din livskraft bör helt återställd när du kommer in i spelet igen. Om du klarat av det nödvändiga anta et korgar visas ett hemligt nummer Skriv upp det — det kommer att behövas ångre fram i spelet!

Het pauzespel eindigt wanneer

- Het vereiste aantal korven is behaald.
- Het licht van je levenskracht snel begint te kn pperen
- Beide balmachines ontploffen.

Druk op Toets C om terug te keren naar het hoofdspel. nadat het resv taat verschijnt. Je levenskracht is vo ledig hersteld wanneer je eenmaal naar het hoofdspel bent teruggekeerd. Als je het vereiste aantal korven hebt behaald, verschijnt een geheimnummer Schrijf het op — e zult het later in het spel nodig hebben!

Väliaikapeli päättyy, kun

- Olet tehnyt vaaditun määrän koreja.
- Elinvoiman merkkiva,osi a kaa vilkkua nopeasi
- Molemmat pa lolattees oval räjähäneet

Kun olet nähnyt tulokset. paina C-näppäintä palataksesi vers naiseen pel in Elinvoimasi pa autuu. täyda isesti palateasasi varsinaiseen pel in Jos onnistuit tekemään vaaditun määrän koreja näyttöön ilmestyy salanumero. K rjoita se ylös tarvitset sitä myöhemmin pelissä!

CAST OF CHARACTERS

① Headdy
The hero and star of the show. Champion of truth, justice and jelly beans everywhere. Ever since he came off the production line twelve years ago, Headdy has always been special: he has the ability to use his head in unique ways.

② Heather
The mysterious woman in Headdy's life. Just what is she doing with all those keys?

③ Bino
This little maintenance guy pops up on stage from time to time, usually when there's a Key Master about. Seems like he's always in the way.

DIE DARSTELLER

① Headdy
Der Held und Star der Show. Überall Verfechter der Wahrheit, Gerechtigkeit und Geleebonbons. Headdy war stets außergewöhnlich, seit er vor zwölf Jahren vom Fließband kam; er besitzt nämlich die Fähigkeit, seinen Kopf auf einzigartige Weise zu benutzen.

② Heather
Die geheimnisvolle Frau in Headdys Leben. Was sie wohl mit all diesen Schlüsseln macht?

③ Bino
Dieser kleine Wartungsmonteur taucht von Zeit zu Zeit auf der Bühne auf, gewöhnlich wenn ein Key Master da ist. Er scheint immer im Weg zu sein.

LES PERSONNAGES DE LA TROUPE

① Headdy
Le héros et la vedette du spectacle. Défenseur ardent de la vérité, de la justice et aussi de la gourmandise. Depuis sa naissance il y a douze ans, Headdy a toujours été spécial. Il peut utiliser sa tête de façon extraordinaire.

② Heather
La femme mystérieuse dans la vie de Headdy. Mais, que fait-elle avec toutes ces clés ?

③ Bino
Ce petit machin-là apparaît sur la scène de temps à autre, en général lorsqu'il y a un Key Master à proximité. On a toujours l'impression de l'avoir dans les pattes.

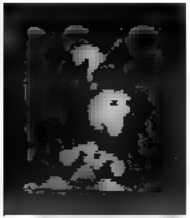
REPARTO DE PERSONAJES

① Headdy
El héroe y la estrella del espectáculo. El as de la verdad, la justicia y las gelatinas dondequiera que vaya. Desde que salió de la línea de producción hace doce años, Headdy ha sido siempre algo especial. Tiene la habilidad de utilizar su cabeza de forma única.

② Heather
La misteriosa mujer en la vida de Headdy. ¿Qué está haciendo con tantas llaves?

③ Bino
Este pequeño personaje de mantenimiento sale a escena de vez en cuando, generalmente cuando se encuentra por los alrededores un Key Master. Parece que siempre está estorbando.

①



②

IL CAST DEI PERSONAGGI

① Headdy

L'eroe e la star dello show. Campione assoluto di sincerità, di correttezza e di gelatina di frutta dovunque. Fin da quando uscì dalla catena di montaggio 12 anni fa, Headdy è sempre stato speciale: ha la capacità di usare la testa in modi originalissimi.

② Heather

È la donna del mistero nella vita di Headdy. Ma cosa se ne farà di tutte quelle chiavi?

③ Bino

Questo piccolo operaio sa la fuori sul palcoscenico di tanto in tanto, in genere quando c'è di mezzo un Key Master. Sembra proprio che sia sempre in giro.

③

I HUVUDROLLERNA

① Headdy

Föreställningens hjälte och stora stjärna. Sanningens, rättvisans och gelebönornas väktare överall. Headdy har varit rätt speciell ända sedan han till ade av det löpande bandet för tolv år sedan: han kan nämligen använda sitt huvud på olika unika sätt.

② Heather

Den mystiska kvinnan i Headdys liv. Men vad har hon egentligen för sig med alla nycklarna?

③ Bino

Den hårtille underhållskillen dyker upp på scenen ile då och då, oftast när det finns en Nyckelmästare i faggorna. Men det verkar som om han alltid är i vägen.

BEZETTING VAN PERSONAGES

① Headdy

De held en ster van het schouwspel. Kampioen van de waarheid, rechtvaardigheid en suikerboontjes. Sinds hij, twaalf jaar geleden, van de produkt elijn kwam, is Headdy altijd bijzonder geweest: hij heeft de gave om zijn kop op unieke wijze te gebruiken.

② Heather

De geheimzinnige vrouw in het leven van Headdy. Wat doet ze eigenlijk met al die sleutels?

③ Bino

Deze kleine onderhoudsman duikt zo nu en dan op het toneel op, gewoonlijk wanneer een Key Master in de buurt is. Het lijkt alsof hij altijd in de weg staat.

ROOLIHENKILÖT

① Nuppi

Näytöksen sankari ja tähti. Totuuden oikeuden ja mellien puolustaja kaikkialla. Siitä asti kun Nuppi valmistu, tuotantolinjalla kaks toista vuotta sitten, hän on aina ollut er lainen kuin muut: hänellä on kyky käyttää päätään ainut aaluisilla tavoilla.

② Kanerva

Salaperäinen nainen Nupin elämässä. Mitä ihmettä hän tekee ka killa avaimillaan?

③ Bino

Tämä pikkuruinen huoltom es lupsahtaa esiin näyttämölle s lloin tällöin, yleensä kuin lähettyvillä on Avaimen Valtias. Tuntuu siltä, kuin hän ol si aina jaloissa.

④ **Trouble Bruin**
Here's another puppet who uses his head on various mechanical bodies. He'll stop at nothing to defeat Headdy, his arch-rival!

⑤ **Dark Demon**
The all-powerful sorcerer whose goal is to turn the entire puppet world toward evil. Dark Demon pulls the strings of a powerful puppet force called the Key Masters.

④ **Trouble Bruin**
Hier ist eine weitere Puppe, die ihren Kopf benutzt, auf verschiedenen mechanischen Körpern. Trouble Bruin wird vor nichts Halt machen, um Headdy, seinen Erzrivalen, zu schlagen!

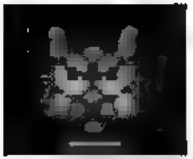
⑤ **Dark Demon**
Der allgewaltige Zauberer, dessen Ziel es ist, die gesamte Puppenwelt zum Bösen zu bekehren. Dark Demon hält die Fäden der sogenannten Key Master einer machtvollen Puppenarmee in der Hand.

④ **Trouble Bruin**
Encore une marionnette qui utilise sa tête sur divers corps mécaniques. Trouble Bruin ne reculera devant rien pour détruire Headdy, son rival !

⑤ **Dark Demon**
Le sorcier tout-puissant qui cherche à entraîner le monde des marionnettes dans l'univers du mal. Dark Demon tire les ficelles d'un groupe de marionnettes féroces, les Key Masters.

④ **Trouble Bruin**
He aquí otra marioneta que utiliza su cabeza... sobre varios cuerpos metálicos. No se detendrá ante nada para derrotar a Headdy, su archirriva

⑤ **Dark Demon**
El brujo todopoderoso cuyo objetivo es convertir el mundo entero de las marionetas en seres malvados. Dark Demon mueve las cuerdas de una poderosa fuerza de marionetas llamada Key Masters



④ Trouble Bruin

Ecco un altro che usa la testa su diversi corpi meccanici. Non si fermerà di fronte a nulla pur di sconfiggere Headdy. Il suo arcinvaie!

⑤ Dark Demon

L'onn potente stregone cui obiettivo è di trasformare in malvagio tutto il mondo dei pupazzi. Dark Demon è a capo di una potente armata di pupazzi che si chiamano Key Master

④ Trouble Bruin

Här är en annan docka som använder huvudet ovanpå diverse olika mekaniska kroppar. Han tågger rakt inga fingrar emellan när det gäller att sätta stopp för Headdy, hans ärkerival!

⑤ Dark Demon

Den allsmäktige trollkarlen vars mål är att styra hela dockvärlden mot ondska. Dark Demon håller i trådarna på den maktiga dockstyrka som går under namnet Nyckelmästarna.

④ Trouble Bruin

Hier is een andere pop die zijn kop gebruikt op verschillende mechanische lichamen. Hij zal voor niets terugdeinzen om Headdy, zijn aartsrivaal te verslaan!

⑤ Dark Demon

De almachtige tovenaar, wiens doel het is om de gehele poppenwereld naar het kwaad te richten. Dark Demon trekt aan de touwtjes van een machtig poppenleger, genaamd de Key Masters

④ Ongelma-otso

Tässä on toinen nukke, joka käyttää päätään erilaisiin mekaanisiin vartaloihin kiinnitettynä. Hän ei kaihda mitään keinoja Nujun, pahimman kilpailijansa nujertamiseksi!

⑤ Pimeän Peijooni

Kaikkivoipa velho, jonka tavoitteena on saattaa koko nukkemaailma pahan pa valukseen. Pimeän Peijooni ohjaa Avaimen Valtijoiden nimellä tunnettuja voimakkaita nukkejoukkoja.

SETTLING THE SCORE

The Points display appears at the end of each act. Your total score appears on the bottom of the screen.

Stage Points:
Pick these up by destroying enemies and grabbing bonus items.

[illegible]:
The less time it takes for you to get through each act, the more points you receive.

BEGLEICHUNG DER [illegible]

Am Ende jedes Aktes erscheint die Punkte-Anzeige. Ihren Gesamtpunktestand können Sie am unteren Bildschirmrand ablesen.

Bühnenpunkte:
Sammeln Sie diese Punkte, indem Sie Gegner neutralisieren und sich Bonus-Gegenstände schnappen.

Zeitpunkte:
Je weniger Zeit Sie für jeden Akt benötigen, desto mehr Punkte erhalten Sie.

LE SCORE

L'affichage des points apparaît à la fin de chaque acte. Votre score total est indiqué au bas de l'écran.

Stage Points
Vous gagnez ces points en détruisant vos ennemis et en ramassant des bonus.

Time Points
Plus vite vous terminez un acte, plus vous gagnez de points.

ARREGLO DE CUENTAS

La visualización de los puntos aparece al final de cada acto. La puntuación total aparece en la parte inferior de la pantalla.

Stage Points (puntos de escenario):
Tómelos destruyendo enemigos y tomando artículos extra.

Time Points (puntos de tiempo):
Cuanto menos tiempo tarde en terminar cada acto, más puntos recibirá.

PER STABILIRE IL PUNTEGGIO

Alla fine di ogni atto appare la visualizzazione dei Punti. Il punteggio totale si trova sul fondo della schermo

Stage Points:

Si accumulano distruggendo i nemici e raccogliendo gli oggetti di bonus

Time Points:

Meno tempo ci metti nell attraversare ogni atto e più punti riceverai

DAGS ATT GÖRA UPP RÄKNINGEN

Poängskärmen visas i slutet av varje akt. Dina totalpoäng visas längst ner på skärmen

Stage Points (Scenpoäng):

Samla ihop scenpoäng genom att ta kål på fiender och plocka upp bonusprylar

Time Points (Tidspoäng):

Ju mindre tid du tar på dig för att ta dig genom varje akt, desto fler poäng får du.

DE SCORE OPMAKEN

Het scherm met Punten verschijnt aan het einde van iedere akte. De totale score verschijnt aan de onderkant van het scherm

Tonnelpunten.

Pak deze door vijanden te verslaan en bonusvoorwerpen te grijpen

Tijdpunten:

Des te minder tijd het je kost om door iedere akte te gaan des te meer punten je ontvangt

PISTEYTYS

Pistenäytlö tulee näkyviin kunkin näytöksen lopussa. Kokonaispisteesi näkyvät ruudun a areunassa

Tasopisteet.

Saat näitä tuhoamalla vihollisia a a poim malla bonuses heitä

Aikapisteet.

Mitä vähemmän aikaa tärväät kunkin näytöksen selvittämiseen, sitä enemmän pisteitä saat

Secret Points:

Scattered throughout each Act are Secret Bonus Points, which you pick up by doing certain special things (when you get a Secret Bonus Point, you'll know). Beneath the point tally, the number to the left shows how many Secret Bonus Points you collected. The number to the right shows how many were available. Can you find them all?

Press Start to speed up the progression of each score display. Then your vitality is completely restored before you continue to the next stage.

Geheimpunkte:

Geheime Bonuspunkte sind über jeden Akt verstreut. Sie gewinnen diese Punkte, indem Sie bestimmte Dinge tun (Sie werden es schon merken, wenn Sie einen Bonuspunkt gewinnen). Die linke Zahl unter dem Punktekonto zeigt an, wieviele geheime Bonuspunkte Sie gesammelt haben. Die rechte Zahl zeigt an, wieviele geheime Bonuspunkte verfügbar waren. Können Sie sie alle finden?

Drücken Sie Start, um den Durchlauf jeder Punktestand-Anzeige zu beschleunigen. Danach wird Ihre Lebenskraft vollkommen wiederhergestellt, bevor Sie mit der nächsten Etappe fortfahren.

Secret Points

Ils sont dispersés dans chaque acte. Vous les gagnez au moyen de certaines actions particulières (lorsque vous gagnerez un point secret, vous le saurez). Sous le résultat, le nombre à gauche indique combien de points secrets vous avez gagnés et le nombre à droite combien il y en avait de disponibles. Saurez-vous tous les trouver ?

Pour accélérer l'affichage du score, appuyez sur Start. Votre vitalité est entièrement rétablie avant de passer à l'étape suivante.

Secret Points (puntos secretos):

Esparcidos por cada acto se encuentran puntos extra secretos que usted podrá tomar haciendo ciertas cosas especiales (cuando obtenga un punto extra secreto ya se enterará). Debajo de la cuenta de puntos, el número de la izquierda muestra cuántos puntos extra secretos ha recogido. El número de la derecha muestra cuántos puntos se encuentran disponibles. ¿Podrá encontrarlos todos?

Presione el botón de inicio para acelerar la progresión de la visualización de cada puntuación. Luego, su vitalidad se restablecerá completamente antes de que continúe con la etapa siguiente.

Secret Points:

Dissem nati lungo ciascun Atto s trovano i Punti d Bonus Segreti, che puoi raccogliere facendo certe speciali azioni (quando raccogli un Punto d Bonus Segreto te ne accorgerai). Il numero a sinistra sotto questo punteggio rappresenta quanti Punti Segreti di Bonus hai raccolto. Il numero di destra mostra quanti ne erano disponibili. Ce la farai a trovarli tutti?

Premi Start per accelerare la progressione di visualizzazione per ciascun punteggio. Quindi la tua vitalità viene completamente ripristinata prima di continuare al prossimo stadio.

Secret Points (Hemliga poäng).

Det finns hem ga bonuspoäng utspr dda ite här och där varje akt, och dem får du genom att göra vissa spec elle saker (när du får en hemlig bonuspoäng så vet du). Under poängsumman anger numret till vänster hur många hem ga bonuspoäng du lyckats sam a ihop. Numret till höger visar hur många det fanns att hitta. Kan du hitta allihop?

Tryck på Start om du vill snabba på visningen av de olika poängskärmarna. Sedan återställs d n livskraft helt och hållet innan du fortsätter till nästa scen.

Geheime punten:

Verspreid door edere akte z jn Gehe me Bonus Punten, die je oppakt door bepaalde bijzondere dingen te doen (als je een Geheim Bonus Punt krijgt, kom je het te weten). Onder de puntentelling, geeft het getal links aan hoeveel gehe me punten je hebt verzameld. Het getal rechts geeft aan hoeveel er beschikbaar waren. Kun je ze al emaal vinden?

Druk op Start om de weergave van elke score te versnellen. Daarna wordt je levenskracht volledig hersteld voordat je met de volgende etappe begint.

Salapisteet:

Kussakin näytöksessä on siroteltuna sa arsia bonuspisteitä. Jo ta saat tekemäl ä tietyt asiat (huomaat kyl ä kun saat sa aisen bonuspisteen). Pistetilis a ia näkyvä vasemman puoleinen numero ilmaisee, kuinka monta salaista bonuspistettä keräsit. Oikealla näkyvä luku kertoo, kuinka monta niitä oli kaikkiaan löydettävissä. Onnistuiko löytämään ne ka kki?

Paina aloitusnäppäintä nopeuttaakses kunkin pistenäytön etenem stä. E invoimasi palautuu täydellisesti, ennen kuin jatkat seuraavalle tasol e.

HEADDY'S HINTS

- There's no timer in this game, so take your time and think your moves over.
- Practice firing your head in all directions, especially while jumping. You'll need these skills.
- Get familiar with the weapons available so you can time their use to the best advantage. Each one may have a special purpose in the area to come.
- Use the shadows on the ground to gauge the position of an airborne attacker.
- Explore! There are lots of things to see and bonuses to grab in every act.

HEADDYS TIPS

- Dieses Spiel ist zeitlich nicht begrenzt. Nehmen Sie sich daher Zeit und überlegen Sie sich Ihre Spielzüge.
- Üben Sie das Abfeuern Ihres Kopfes in alle Richtungen, besonders beim Springen. Sie werden diese Fertigkeiten benötigen.
- Machen Sie sich mit den verfügbaren Waffen vertraut, damit Sie sie am vorteilhaftesten einsetzen können. Jede Waffe hat möglicherweise einen besonderen Zweck in einem noch nicht betretenen Gebiet.
- Benutzen Sie die Schatten auf dem Boden, um die Position eines fliegenden Angreifers zu beurteilen.
- Gehen Sie auf Entdeckungsfahrt! In jedem Akt gibt es eine Menge Dinge zu sehen und Bonuspunkte zu gewinnen.

LES CONSEILS DE HEADDY

- Pas de minuterie dans ce jeu. Prenez tout votre temps et réfléchissez avant d'agir.
- Exercez-vous à lancer votre tête dans toutes les directions, tout particulièrement en sautant. Ces techniques vous seront très utiles.
- Familiarisez-vous avec les armes disponibles afin de pouvoir les utiliser au mieux. Chaque arme peut avoir un usage particulier dans la zone où vous entrez.
- Utilisez les ombres sur le sol pour déterminer la position d'un assaillant aéroporté.
- Explorez ! Il y a beaucoup de choses à voir et de bonus à gagner dans chaque acte.

SUGERENCIAS DE HEADDY

- Este juego no tiene temporizador, así que tómese todo el tiempo necesario y piense bien sus movimientos.
- Practique disparando su cabeza en todas las direcciones, especialmente mientras salta. Necesitará estas técnicas.
- Familiarícese con las armas disponibles para poder sincronizar su uso y sacar la mayor ventaja. Cada una de ellas tal vez tenga un propósito especial en la zona que usted entre.
- Utilice las sombras del suelo para calcular la posición de un atacante aéreo.
- ¡Explore! Hay muchas cosas para ver y extras para ganar en cada acto.

I SUGGERIMENTI DI HEADDY

- In questo gioco non c'è un timer, quindi prendi il tempo che ti serve e medita a fondo le tue mosse.
- Allenati a sparare la testa in tutte le direzioni, specialmente quando salti. Queste doti ti serviranno.
- Familiarizza con le armi a disposizione, così da poter scegliere il momento giusto per utilizzarle traendone il maggior vantaggio. Ciascuna potrebbe servire a qualcosa di particolare in una delle aree successive.
- Usa le ombre sul terreno per stimare la posizione degli attaccanti volanti.
- Esplora! In ogni atto ci sono un sacco di cose da vedere e di bonus da catturare.

NÅGRA TIPS FRÅN HEADDY

- Det finns ingen timer i det här spelet, så ta god tid på dig och tänk efter hur du ska göra.
- Träna att skjuta med huvudet i alla riktningar, speciellt medan du hoppar. Det är förmågor du kommer att behöva.
- Bekanta dig med alla de olika vapnen i spelet så att du kan använda dem vid rätt tillfällen och på bästa sätt. Vart och ett av dem kan ha ett speciellt syfte i nästa område.
- Använd skuggorna på marken för att räkna ut var luftburna angripare befinner sig.
- Utforska! Det finns massor att se och bonusar att lägga rabarber på i varje akt.

SUGGESTIES VAN HEADDY

- Er is geen tijdklok in dit spel, dus neem je tijd en overdenk je stappen.
- Oefen het afvuren van je kop in alle richtingen, in het bijzonder terwijl je springt. Je zult al deze vaardigheden nodig hebben.
- Raak vertrouwd met de beschikbare wapens, zodat je het tijdstip van hun gebruik op de meest voordelige wijze kunt bepalen. Elk kan een speciaal doel hebben in het gebied dat KOMT.
- Gebruik de schaduwen op de grond om de plaats van een aanvaller in de lucht te peilen.
- Verken! Er zijn vele dingen te zien en bonussen te grijpen in iedere [illegible].

NUPIN VINKIT

- Tässä pelissä ei ole pelikelloa, joten voit ottaa rauhallisesti ja harkita liikkeitäsi.
- Harjoittele pään sinkoamista kaikkiin suuntiin, etenkin yhdistettynä hyppyihin. Tulet tarvitsemaan näitä taitoja.
- Tutustu saatavilla oleviin aseisiin voidaksesi ajoittaa niiden käytön edullisimpaan hetkeen. Kullakin aseella saattaa olla oma tehtävänsä edessäsi olevalla alueella.
- Käytä maassa näkyviä varjoja hyväksesi arvioidessasi ilmasta lähestyvän hyökkääjän sijainnin.
- Tutki! Kaikissa näytöksissä riittää paljon nähtävää ja napattavia esineitä.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abîmer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

Hantera kassetten försiktigt

① Undvik att spilla vatten på den!
② Försök inte böja eller bryta den!
③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
④ Lägg den inte direkt i solen!
⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel!

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive Systeem.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kosluta vetseen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennen kuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisiossa.

©SEGA
672-1973-50

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme pelastettavaa paperia.